

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET
STATION
GRATIS
LIBRO
64 PÁGINAS
GUÍA COMPLETA DE
ABE'S EXODDUS
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº8 495 PTAS. 2,98 EUROS
UM JAMMER
LAMMY
¡MÚSICA EN LA PLAY!
SYPHON FILTER
SSSSSHHH:
OTRO DE ESPÍAS
RIDGE
RACER
TYPE 4
TODOS
LOS COCHES
Y CIRCUITOS
ROLLCAGE
ARMAS, ATAJOS,
PISTAS
Y CONSEJOS
GEX: DEEP
COVER
GECKO
LOS 8 PRIMEROS
NIVELES
DRIVER
¡¡ACELERA Y DERRAPA
POR TODA LA CIUDAD!!
¡¡GANA!!
10 MANDOS
ANALOG STATION
SHOCK 2
10 MUÑECOS DE
FINAL FANTASY VIII
99008
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS RESIDENT EVIL 3 > CARMAGEDDON > MISSION: IMPOSSIBLE > STAR WARS: EPISODIO I > BUGS BUNNY LOST IN TIME ANÁLISIS GEX 3 > STREET FIGHTER ALPHA 3 > WARZONE 2100 > GUÍAS CIVILIZATION II > MSH VS STREET FIGHTER > MGS (3ª PARTE) > TOMB RAIDER II (2ª P) > ALUNDRA (2ª P) PERIFÉRICOS VOLANTE SPEEDSTER > PRO SHOCK ARCADE NOTICIAS VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

PLANET STATION

Nº 8 Junio 1999

**Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.**
**Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**
**Barcelona**
**Tel.: 93 630 68 82**
**Fax: 93 652 45 25**
**E-mail:**
**planet@intercom.es**
**ed.aurum@bcn.servicom.es**

**Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.**
**© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.**

**Editora:** Katharina Stock
**Director:** Juan Trujillo
**Producción:** Hans L. Kötz
**Administración:** Montse Prieto
**Dirección de Arte:** Ibon Zugasti
**Jefa de Redacción:** Agnès Felis
**Redactores:** Víctor Carrera, Óliver Méndez
**Diseño Gráfico:** Álex Ortega
**Corresponsal en Madrid e ilustrador:** Abraham López
xom@latinmail.com
**Traductores:** Roberto Alberdi, Carles Sierra
**Fotografía:** Juan Espantaleón

**PUBLICIDAD:**
**Barcelona:** José Bonet, Sandra Araquistain
**C/Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**
**Barcelona**
**Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06**
**Fax: 93 652 45 25**
**E-mail:**
**ed.aurum@bcn.servicom.es**
**Madrid: Waterbuk, S.L.**
**C/Marqués de Urquijo, 26**
**28008 Madrid**

**DISTRIBUCIÓN:**
**Comercial Atheneum, S.A.**
**Tel. 93 654 40 61**
**Fax. 93 640 13 43**
**E-mail:**
**direc.bcn@atheneum.com**
**www.atheneum.com**

**FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:**
**Fepsa 93 238 04 37**

**IMPRESIÓN:**
**Rotographik - Giesa,**
**Santa Perpètua de la Mogoda**
**Barcelona**
**93 415 07 99**
**Depósito legal: D.L.B 30072-98**



# ¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

# 906 421 954




Pero piénsatelo bien antes de llamar, porque si no luego pasa lo que pasa...
Por ejemplo, esta **anécdota**, basada en un **caso real:**

**– ¿Es *PlanetStation*?**
**– Sí, señor, para servirle a usted.**
**– ¡Pues son ustedes unos estafadores!**
**– ¡Vaya, hombre! Y *esta vez* ¿por qué?**
**– Pues por el número 3 de su revista, porque yo fui al kiosco y, como tengo la Raider, me la compré.**
**[El *amable lector* se refiere a la portada de Lara, obviamente].**
**– Ya, y entonces intentó dejarla en el juego tal como aparece en la portada, y no encontró ningún truco para hacerlo, ¿verdad?**
**– ¡NO! Lo que me pasó es que no me sirvió de nada su guía porque ¡¡ia ver cómo meto yo en el teclado del ordenador un triángulo, un cuadrado, una redonda y todos esos símbolos que ponen!!!**

Total, que el señor se obnubiló al ver a Lara en el kiosco y sacó las 500 pesetas de su bolsillo como una exhalación, sin reparar en el "100% PlayStation 0% oficial", ni en el lema que aparece sobre el logo: "132 páginas de guías y trucos PSX". Por no hablar de los botones que hay a la izquierda del logo de *PlanetStation*, claro está...

En fin, que como decían nuestras abuelas, "de todo hay en las viñas del Señor".

Si aún te atreves a llamar, recuerda:

**906 421 954**
**24 horas al día, 365 días al año**

Puedes llamar **cualquier día a cualquier hora** para dejar tu petición. Nuestro equipo de tramposos removerán cielo y tierra para publicar en próximas ediciones de *PlanetStation* los trucos o consejos que nos pidas. Eso sí: ten en cuenta que lo que no existe no lo podemos inventar, así que ¡no nos pidáis un código para dejar a Lara Croft en uniforme de recién nacida, por favor!

Grábate este número en la neurona:
**906 421 954**
...o, casi mejor, ten una PLANETSTATION siempre a mano.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

# SUMARIO





## DIRECTORIO DE JUEGOS

**Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.**












## LIBRO DE RUTA 44

**Snake se despide este mes y le pasa el relevo a su colega Gex, que también tiene que salvar a una chati.**



## INSTRUMENTAL 116

**Este mes otorgamos las dos puntuaciones máximas más merecidas de la historia de esta sección de periféricos... y alguna de las mínimas más merecidas también.**



## CONSTELACIÓN PLAYSTATION 120

**En respuesta a las peticiones de muchos lectores, este mes inauguramos esta sección fija: una guía de compras con todos los títulos disponibles que han pasado por nuestras páginas**

## CÓMIC 118

Realidad terminal: Mighty Zao, Eighth Wonder of the World







# Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

# LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS PODRÍAN SER PROHIBIDOS

## EL GOBIERNO ESPAÑOL PIDE A LA U NIÓN EUROPEA QUE REGULE SU COMERCIALIZACIÓN

### NUESTRA OPINIÓN

Lo que pretenden hacer sólo tiene un nombre: CENSURA. Es totalmente intolerable que un gobierno democrático pretenda coartar la libertad tanto de creadores como de usuarios de un producto que es, por una parte, una forma de expresión artística y, por otra, un medio de entretenimiento. Que no nos vendan motos, por favor: los videojuegos no son sólo un producto para niños. De hecho, según estudios recientes, la mayoría de los consumidores de videojuegos tiene entre 20 y 24 años, una edad más que suficiente para poder decidir. Así pues, la solución consistiría simplemente en establecer un sistema de clasificación que advirtiera sobre la conveniencia de ciertos títulos para los niños —como ocurre con las películas—, sin necesidad de censurar el proceso creativo de los autores ni de cohibir la libertad de los usuarios adultos.

Es cierto que los niños no deben recibir según qué estímulos porque no han alcanzado el grado de madurez necesario para asimilarlos, pero ¡menuda hipocresía! Los papás atormentados porque la dedicación a su trabajo ha pasado por delante de la atención a sus hijos, ahora se "preocupan" por lo que hacen sus nenes mientras ellos no están. Quizá si se ocuparan más de su educación no tendrían dudas sobre la sensatez y la capacidad de sus vástagos para distinguir ficción de realidad. La responsabilidad es de los padres (o tutores) y, en segundo término, de los educadores.

Además, si lo que quieren es regular los contenidos violentos, lo que tendrían que buscar es una solución global que afecte también a un medio mucho más extendido: la televisión. Pero aquí, una vez más, son los adultos encargados de la eduación de los menores los que deben velar por el tipo de ocio que éstos consumen.

Creemos que, al menos en parte, la oposición a los videojuegos responde al miedo a lo desconocido que en su día también provocó una reacción contraria a otros medios, como el cómic o Internet. Lo que hay que hacer es ser un poco más prudente y no intervenir en un terreno que se desconoce por completo. La demagogia es un recurso facilón que los políticos utilizan para lavarse las conciencias; nuestra obligación como ciudadanos y consumidores es velar por la preservación de nuestra libertad.

La alarma ha saltado en el sector. Hace unas semanas, el Gobierno español elaboró y entregó a la Unión Europea un documento en el que reclama "que se estudie una norma para limitar o prohibir la comercialización y la publicidad de los videojuegos en los que se ensalza la violencia o conductas reprobables, y de los juguetes que inducen al maltrato o a la tortura". Todos los grupos políticos del Senado lo aprobaron por unanimidad.



*El Senado español nos ha salido aprensivo: la sangre le asusta.*

A pesar de que no existe ningún estudio centífico fiable que afirme que el uso de este tipo de productos de entretenimiento pueda provocar conductas violentas del jugador en el mundo real, los políticos creen que no es necesario porque, en todo caso, no cumplen "la función adecuada y básica a la que van destinados, que es la de distraer y, al mismo tiempo, colaborar en el desarrollo de las actitudes y aptitudes del niño y en el proceso de formación de su personalidad".

El Ministerio de Sanidad y Consumo, que es quien ha elaborado la petición, incluye en su documento los resultados de una encuesta realizada por una organización de consumidores española en 50 centros escolares. Según este informe, la mayoría de los profesores opinan que "sobre todo algunos videojueogos" crean o transmiten valores violentos y agresivos, aunque reconocen que "sus efectos dependen en gran medida, entre otras cosas, del carácter del alumno, del entorno familiar y de la participación e interés de la familia en los videojuegos". La mitad de los padres, por su parte, afirman que "la mayoría de los videojuegos que incluyen violencia la transmiten a sus hijos, junto con valores sexistas y discriminatorios".



*Las primeras imágenes que nos llegan de* **Resident Evil: Nemesis** *podrían herir el cinismo de los políticos.*

### LA INDUSTRIA SE OPONE

Los principales afectados por la posible regulación seríamos, obviamente, los creadores y usuarios de videojuegos y, desde el punto de vista económico, la industria del sector. Ambos grupos han expresado ya su opinión: los jugadores a través de Internet (ver recuadro *Campaña contra la prohibición*) y las empresas mediante la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). Su presidente, Ignacio Pérez, manifestó a *Ciberp@ís* (suplemento informático del diario *EL PAÍS*) su contrariedad por el hecho de que el Gobierno no les haya consultado. La ADESE tiene entre manos un proyecto de regulación para clasificar los videojuegos por edaes. Según Ignacio Pérez, sólo un 1% de las ventas corresponde a títulos violentos.

Los videojuegos más citados cuando se habla del tema son *Quake* y *Doom*, este último el preferido de los dos chavales que entraron en su instituto de Denver (Estados Unidos) y mataron a más de una decena de compañeros y a un profesor antes de suicidarse. Estas anécdotas macabras siempre desatan debates y polémicas, pero resulta muy demagógico sacar conclusiones simplistas sin ahondar en la raíz del problema. Aparte de salvar las distancias, hay que tener presente que psicópatas y enfermos peligrosos los ha habido siempre, y que el estudio de su comportamiento no corresponde a los políticos sino a los médicos y psicólogos.

La iniciativa del gobierno español resulta impropia de una democracia y, cuanto menos, alarmante. Veremos cuál es la reacción de la Unión Europea y seguiremos muy de cerca el desarrollo de lo que pueda suceder.

www.meristation.com/noticias/sin_censura/index.htm

### CAMPAÑA CONTRA LA PROHIBICIÓN

La revista on-line de videojuegos *Meristation* ha puesto en marcha en Internet una página de protesta en contra del proyecto de regulación gubernamental de los videojuegos. Con el lema "Libertad de juego", esta campaña reivindica que "en ningún caso se pueda prohibir sistemáticamente la comercialización de los videojuegos en función de su contenido más o menos violento" y defienden tan sólo las "restricciones por edades". Según esta iniciativa, "es necesario que se responsabilice a los padres y tutores de la educación de los menores".

Aparte del manifiesto, la página ofrece al usuario la posibilidad de expresar su opinión y reproduce los cientos de mensajes que hasta el momento ha recibido en apoyo a su campaña. Así pues, animamos desde aquí al lector que en la sección *Al Habla* nos pregunta qué puede hacer para impedir que la prohibición se lleve a cabo —y a todos los demás jugadores, por supuesto— a que hagan oír su voz.

**LIBERTAD DE JUEGO**

*MeriStation magazine*



# LA FERIA E³ PROMETE 2.000 NOVEDADES

**La exposición cubre todo lo relacionado con el ocio electrónico e interactivo**




Justo cuando este número de *PlanetStation* llegue a los kioscos se acabará de celebrar la quinta edición de la feria de videojuoegos más importante y prestigiosa del mundo: la Electronic Entertainment Expo de Los Angles (Estados Unidos), más conocida como $E^3$. Esto significa que en el momento de escribir estas líneas aún no ha empezado, pero os podemos hacer un pequeño "adelanto". Al menos de promesas, que son muchas: según la organización del *show*, se van a presentar concretamente más de 1.900 videojuegos nuevos (para varias plataformas). Y *Planet* estará allí para verlos en vivo y en directo.

De momento os daremos unos cuantos datos para que os hagais una idea de la magnitud del evento: casi 50.000 $m^2$. Redondearemos el dato con uno de esos curiosos cálculos que tanto les gusta hacer a los yanquis: en el recinto cabrían 14 jumbos sin que se montaran las alas (importante matiz). Y aún hay más: esto significa que el sufrido visitante se encontrará con un producto cada 9 pasos que dé (¡vaya estrés!).

Los 400 expositores mostrarán en total (incluyendo los que no son novedad) unos 2.600 títulos de todos los géneros, aunque predominarán los de puzzles/niños/familia (así los clasifican ellos) y los de acción.

Pero no sólo con software se van a marear los asistentes a la feria, porque en el $E^3$ también tiene cabida el hardware y otras tecnologías destinadas al entretenimiento digital (vídeo, DVD, consolas, tecnologías 3D…). El *show* está organizado por la Interactive Digital Software Association, un organismo que se ocupa de todo lo que les pueda interesar a las personas y empresas del mundo de los videojuegos.

Aparte de la exposición, también tendrán lugar conferencias, seminarios, demostraciones y todo tipo de saraos. Aunque se trata de una feria profesional a la que no pueden acceder visitantes menores de 18 años, todo apunta a que serán tres días (13, 14 y 15 de mayo) de "fiesta" total. Esperamos sobrevivir para contarlo.

# SE CELEBRA LA 2ª FIESTA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

Los días 29 y 30 de mayo se celebrará la segunda edición de la Festa del Videojoc de Sabadell, organizada por el Club Hackers y el establecimiento Radio Grau, en el Centre Cívic Can Rull de dicha ciudad catalana . La primera edición (noviembre 1998) tuvo un gran éxito y convocó a más de 800 personas de toda España. Por eso esta vez se ha buscado un lugar más grande en el que instalar numerosas consolas PlayStation, Nintendo y Dreamcast.

Se organizarán cuatro torneos (*Tekken 3, FIFA 99, Ridge Racer Type 4* y *Street Fighter Alpha 3*) y, según los responsables del evento, se podrá ver "lo más representativo de los juegos japoneses antes de que lleguen a nuestro país, como Final Fantasy VIII, Parasite Eve, Silent Hill y otros". Además, está prevista una muestra de cómic y vídeo manga, una exhibición de rol y otra de un espectacular arte marcial denominado Vovinam Viet Vodao.

Los interesados podéis inscribiros ya para asistir y participar en los torneos. La entrada cuesta 300 pesetas (padres invitados) para los dos días. Más información: 93 727 53 13. Una advertencia: la organización "juega limpio" y, por lo tanto, está terminantemente prohibido entrar en la Festa con juegos piratas o cualquier otro material susceptible de ser ilegal.

Allí estará *PlanetStation* y en el próximo número os contaremos cómo fue la cosa. ¿O preferís vivirlo vosotros mismos?

# LA NUEVA LARA CROFT



Ésta es la nueva Lara de carne y hueso que Eidos ha escogido para pasearla por ahí (en el $E^3$, sin ir más lejos). Se llama Lara (sí, Lara) Wells, tiene 24 años y es modelo. Sustituye a Nell McAndrew, que, por cierto, ha anunciado que posará desnuda para PlayBoy.

# I CERTAMEN DE CONSOLAS PLAYSTATION EN MADRID

Del 17 al 31 de mayo, en el Centro Cultural Almirante Churruca (de la Junta Municipal de La Tina) se podrá participar y competir en este certamen que pondrá a disposición del público diez PlayStations para jugar. Los asistentes recibirán regalos de *merchandising* y los participantes en los torneos podrán ganar videojuegos y una consola. **Información: 91 509 05 81 / 91 509 07 21.**

# BREVES

A lo largo de las últimas semanas, diversos desarrolladores han anunciado su **apoyo a la PSX 2**, entre ellos Ubi Soft, Konami, Capcom, Naughty Dog, GT Interactive, 3DO y From Software. Acclaim ha ido un poco más lejos y ha dicho que en cuanto haya rematado los proyectos que tiene entre manos para N64, se pondrá a tope con la PSX 2.

Doble buena noticia para los amantes de ***Final Fantasy***. Sony ha confirmado oficialmente que distribuirá la próxima entrega de la saga en España a finales de año y, que ***FF VII*** saldrá en Platinum el próximo 28 de mayo. Además de costar la mitad, incluirá un cuarto CD con una demo de ***FF VIII***.

Capcom ha anunciado que habrá ***Resident Evil 3*** para PlayStation (¡la nuestra, no la PSX 2!). Se llamará *Nemesis* y os ofrecemos un *preview* del juego en la sección *Cuenta atrás* de este mismo número.

Se rumorea que **Álex de la Iglesia** está creando un videojuego en plan película interactiva ambientada en Marbella. En él te podrías convertir en agente de la ley encargado de poner orden en el reino de La Cosa. Suponemos que el juego (conocido de momento como ***Marbella Vice***) será para PC; su distribuidor será Dinamic Multimedia.

Comienza la saga ***Metal Gear***. Como anunciábamos el mes pasado, habrá una secuela con la coletilla ***Integral*** que mejorará algunos aspectos de *MGS*. Entre las novedades habrá cinco grados de dificultad, posibilidad de jugar en perspectiva de primera persona, nuevas ropas para Meryl y Snake, un disco extra con 300 misiones de entrenamiento y compatibilidad con la PocketStation. Saldrá a la venta en Japón el próximo 1 de julio.

La cadena de tiendas **Centro Mail** ha abierto un nuevo establecimiento en Sevilla, situado concretamente en el centro comercial Plaza de Armas (Local C-38), y otro en Ponferrada (León). Los teléfonos son 95 491 56 04 y 987 429 430, respectivamente.

Y otra saga que continúa: **Oddworld**. No será la tercera parte del quinteto de aventuras de Abe, sino una especie de satélite independiente que se llamará ***Hand of Odd***. Será ya para PlayStation 2 (y PC) y saldrá el año que viene.

**Infogrames** ha comprado parte de la empresa desarrolladora y editoria australina **Beam International**. Tras la OPA amistosa a la compañía inglesa **Gremlin** y la integración de los equipos de desarrollo de **Psygnosis** París, esta nueva adquisición consolida la fuerza de Infogrames como desarrollador y productor de videojuegos.

***Guitar Freaks*** es el título de un nuevo juego de música que Konami sacará en julio en Japón. Se trata de la cuarta entrega de una serie musical de esta casa, a la que han precedido *Beatmania, Pop'n Music* y *Dance Dance Revolution*. Ninguno de ellos ha llegado a España, así que mejor que no nos hagamos muchas ilusiones. *Guitar Freaks* será lanzado junto a un controlador específico en forma de guitarra en el que habrá que apretar los botones cuando toque para conseguir las melodías.

# RÁNKINGS

## los diez mejores juegos de la historia PSX

**(según los lectores de *PlanetStation*)**

1. Resident Evil 2
2. Final Fantasy VII
3. Tekken 3
4. Gran Turismo
5. Tomb Raider II
6. Colin McRae Rally
7. FIFA 99
8. Metal Gear Solid
9. Tomb Raider III
10. Medievil

## los diez juegos más vendidos

**En CentroMail**
**Tel. 902 17 18 19**

**PSX**

1. Crash Bandicoot 2 (P)
2. Ridge Racer Type 4
3. Tomb Raider II (P)
   Resident Evil (P)
4. Need for Speed IV
5. FIFA '99
6. Bichos
7. Resident Evil (P)
8. Soul Blade (P)
9. UEFA Champions League
10. Colin McRae Rally

**N64**

1. FIFA '99
2. Zelda 64
3. Mario Party
4. Star Wars: RS
5. V-Rally '99
6. Turok 2: Seeds of Evil
7. Quake 64
8. Beetle Adventure Racing
9. 1080º Snowboarding
10. Banjo Kazooie

**PC**

1. Resident Evil 2
2. Commandos: Más allá del deber
3. Silver
4. Baldur's Gate
5. Sim City 3000
6. Shogo
7. Apache-Havoc
8. Roller Coaster Tycoon
9. X-Wing Alliance
10. Superbike World Championship

## ¡VOTA!

**Envíanos tu ránking a:**

**PLANETSTATION - Editorial Aurum**
**Concurso *"Los 10 mejores juegos"***
**C/Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**
**E-mail: planet@intercom.es**
**Fax nº: 93 652 45 25**

# SATÉLITE USA



**Pobrecilla Cat. Nuestra "corresponsala" en EE. UU. casi no ha tenido tiempo este mes de hacer su artículo porque, al llamar a los desarrolladores para concertar entrevistas durante la feria E3 de Los Ángeles, todos han insistido en citarse con ella inmediatamente. Y como la pobre nunca sabe decir que no...**



Se rumorea que un juego muy apetitoso está ya en fase de producción, así que no puedo evitar poneros los dientes largos. Se trata de *Spawn vs Street Fighter*, donde al parecer estarán los protagonistas del cómic creado por Todd McFarlane junto con nuestros personajes preferidos de la serie *Street Fighter*. Naturalmente, todo ello llegará a nuestras pantallas en unas exquisitas 2D.



Spawn Vs SF: ¡no es broma!



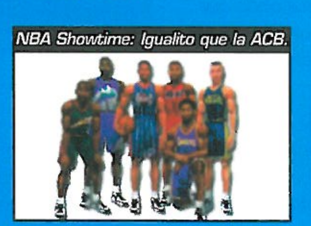
FB' 99: ¡Muerte a los palilleros!



*Freestyle Boardin' 99* es un juego de snowboard que llega justo a tiempo: cuando casi toda la nieve se ha fundido ya en las estaciones de esquí. El título es de Capcom, o sea que no te sorprendas demasiado cuando veas que algunos de los surfers que puedes seleccionar son tus amigos Leon, Claire y un poli zombie de *Resident Evil 2*. No podemos negarlo: somos unos nostálgicos y nos encantan estos reencuentros.



Por las salas arcade de Estados Unidos ha pasado *NBA Showtime* con la energía de un tornado (que conocemos muy bien, por cierto...). Muchos dicen que los juegos de baloncesto del futuro serán como este título para cuatro jugadores creado por Midway, y es de suponer que no tardará demasiado en dar el salto a la PSX. Esperemos que así sea, porque las experiencias multijugador son una excusa perfecta para desahogarse con los colegas.



NBA Showtime: Igualito que la ACB.



40 Winks: Al paro con el fontanero.



¡Por fin alguien le plantará cara a ese cursi fontanero llamado *Super Mario 64*! *40 Winks* es el recorrido de dos gemelos idénticos a través de toda una noche de pesadillas; los hermanitos tendrán que conquistar siete países plagados de horrorosas criaturas para sobrevivir en este título de plataformas en 3D. Como en el título del fontanero de N64, la libertad de movimientos promete ser total.

# NUEVA EDICIÓN DEL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA




Al cierre de esta edición de *PlanetStation* estaba también a punto de empezar la decimoséptima edición del Salón Internacional del Còmic que se celebra anualmente en Barcelona, organizado por Ficomic (Federació d'Institucions Professionals del Còmic). Este certamen (que este año ha ocupado una vez más la Estación de Francia del 6 al 9 de mayo) se ha consolidado ya como una de las citas más importantes del mundillo (85.000 visitantes el año pasado).

En el marco de esta muestra se celebran exposiciones monográficas de los ganadores de los premios de la edición anterior del Salón y una general llamada Certamen de Cómic. Se trata de una exhibición producida por el Ministerio de Trabajo y por Asuntos Sociales a través del Instituto de la Juventud que presenta la obra de 28 jóvenes autores españoles seleccionados en el evento que, con el mismo nombre, convocó el INJUVE el año pasado. Además, en la zona de exposiciones se incluyen también los trabajos de los ganadores de los Premios Blasillo y los del "Concurs de tires còmiques" del Departament de Joventut de la Generalitat de Catalunya.

El recinto del Salón cuenta también con un área de lectura donde hojear los cómics, 150 stands comerciales, una zona profesional para autores, editores y prensa, y la llamada Comicteca. *PlanetStation* las visitará todas, así que en el próximo número de la revista os contaremos con detalle qué ha sucedido en todas ellas y cuál ha sido el balance del Salón.

## EL EMULADOR BLEEM! LE GANA LA PARTIDA A SONY

A pesar de que Sony intentó evitar la comercialización del emulador de PlayStation para PC *bleem!* (ver *Otros planetas* del número 7 de *Planet*), los creadores de este software se están saliendo con la suya (al menos de momento) y su producto sigue su imparable carrera. No ha tenido la misma suerte el emulador para Mac de Connectix (*Virtual Game Station*), cuya distribución fue paralizada el pasado 20 de abril.

## NUEVO PROGRAMA DE RADIO

Nuestro corresponsal en Madrid pudo hablar en exclusiva con uno de los implicados en un proyecto de programa de radio dedicado a los videojuegos. Aunque al cierre de esta edición de *PlanetStation* aún no estaba confirmado con toda seguridad, es muy probable que la idea salga adelante.

Se trata de una iniciativa en la que participan diversos "veteranos" del mundillo: Manuel Martín Vivaldi (ex-*Game 40*), Antonio Grepi (procedente del sector editorial), Nacho Hernández (exguionista del programa de Canal Satélite Digital *Dof 6*), Miguel Ángel (o "Mike", aún miembro de *Dof 6*) y Carlos Ulloa. El programa se emitirá a través de Onda Cero, y esperamos poder concretar sus características en el próximo número de *Planet*.

## *TUROK: RAGE WARS* VUELVEN LOS DINOS

La próxima encarnación del *matalagartos* de la Nintendo 64 no sólo mejorará el motor gráfico de *Turok 2* sino que estará pensado directamente para masacres multijugador.

Según ha declarado uno de los responsables de desarrollo de este título de Iguana, el rendimiento del componente multijugador ha mejorado mucho con respecto a *Turok 2* y, en la actual etapa de optimización, el software genera 20 imágenes por segundo en las partidas de 4 jugadores (el máximo número de participantes que admitirá *Turok: Rage Wars*).




Los creadores de este shoot'em-up 3D en primera persona también han asegurado que están cuidando mucho el diseño de las armas, que es uno de los factores más importantes para los títulos multijugador. Tu primito nintendero intentará darte envidia con *Rage Wars*, o sea que adelántate a sus movimientos y cómprate antes *Dino Crisis* para que no te dé la paliza.

# LA DREAMCAST LLEGARÁ A EUROPA EL 23 DE SEPTIEMBRE

Sega ha concretado un poco más sus planes de lanzamiento de su nueva consola Dreamcast: las fechas son el 23 de septiembre de este año para Europa y el día 9 del mismo mes para Estados Unidos. Costará unas 30.000 pesetas y en el momento de ponerse a la venta habrá como mínimo 10 títulos disponibles, entre ellos Sonic Adventure y Virtua Fighter 3tb. En Navidad saldrán 20 más, incluyendo Sega Rally 2, House of Dead 2 y Cool Boarders. Sin embargo, uno de los juegos que más expectativas está despertando es Shenmue, un RPG de artes marciales ambientado en Hong Kong. Siguen corriendo los rumores que prometen una campaña de lanzamiento a lo grande, pero parece que Sega quiere preservar el "efecto sorpresa".

## SECUELA DEL JUEGO ESPAÑOL *COMMANDOS* PARA PC

Ya está disponible un nuevo pack de misiones llamado Commandos: Más allá del deber. Incluye ocho niveles con nuevos enemigos y nuevas habilidades para las tropas. Os enseñamos unas capturillas, muy majas ellas.



## NUEVO JUEGO PARA PC DEL GURÚ PETER MOLYNEUX

Se llama Black & White y ya lo pudimos ver hace un par de meses en la feria Milia (ver reportaje en *Planet 6*). Ahora os mostramos unas imágenes para que veáis la buena pinta que tiene. Ahora acaba de salir a la venta en Inglaterra, y confiamos en no tener que esperar mucho para echarle la zarpa.



## GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 5 DE PLANETSTATION

**Concurso Figuras Metal Gear Solid**

El director de *MGS* es Hideo Kojima (opción B), y los 10 afortunados que recibirán una 'Action Figure' son:

**Jose Carlos Ruíz Cisneros (Bormujos, Sevilla)**
**Juan Antúnez Martín (Huesca)**
**Pablo Ruíz San Miguel (Santander)**
**Ana María García Mistal (Ponferrada, León)**
**Santi Molina Sevilla (Vinaròs, Castelló)**
**Ricky Moreno Sánchez (Torrejón de Ardoz, Madrid)**
**Enrique Rodriguez Villa (Getafe, Madrid)**
**Rodrigo Lorenzo Escribano (Madrid)**
**Álvaro López García (San Fernando, Cádiz)**
**Óscar Revilla Pérez (Muriendas, Cantabria)**

**Concurso *Croc***

El infiltrado era Liquid Snake (opción C), y estos son los ganadores agraciados con un ejemplar de *Croc*:

**Roberto Alonso Fernández (Barcelona)**
**Alonso Laguna Mejino (Puerto Llano, Ciudad Real)**
**Patricio Muñoz Esparza (Meniaján, Murcia)**
**Fernando de España Sorey (Palma de Mallorca)**
**Rosa Maria Ruíz Villena (Málaga)**
**Rubén González Lorenzo (Calahonda, Granada)**
**Ángel Pons Merino (Vilafranca del Penedès, BCN)**
**Eduardo López Larraz (Teruel)**
**José Antonio Segarra Ruíz (Elche, Alicante)**
**Álex Muñoz Blanco (Barcelona)**
**Iván Álvarez López (Madrid)**
**Marcos Sánchez García (Barcelona)**
**Antonio Gasco Ojeda (Las Palmas de Gran Canaria)**
**Beatriz Guzmán Palacio (Córdoba)**
**Jerónimo González Redondo (Reus, Tarragona)**
**Ana Maria Marbé Gracia (Zaragoza)**
**Adrián Carrasco Boix (Reus, Tarragona)**
**Juan Carlos Madrid Caballero (Onda, Castellón)**
**José Miguel Prieto Vargueño (Toledo)**
**Ángel Gallardo Valera (Sevilla)**
**Fco. José Rosado Méndez (Alcobendas, Madrid)**
**Carlos Cortés Quemaliños (Vigo, Pontevedra)**
**David Martín Sánchez (Madrid)**
**Antonio Muñoz Gómez (Albolote)**
**Carlos Salicio Romaní (Sant Adrià del Besòs, BCN)**

**Concurso *Los 10 mejores juegos***

Premio: un mando, una camiseta y una gorra de *Planet*

**Manuel Navas Ballesteros (Córdoba)**
**Alejandro Rodriguez González (Orense)**
**Isabel Roldán García (Valencia)**



# SATÉLITE JAPO

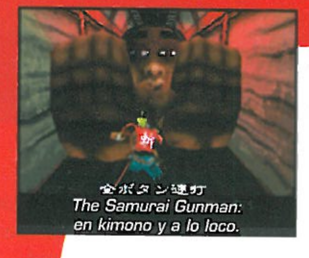
Con esto del E3 (la feria del videojuego de Los Ángeles), en mayo los americanos han eclipsado a los japoneses. Éstos son bastante orgullosos, así que han hecho huelga con su inimitable estilo: se han puesto a trabajar el doble. Nuestro corresponsal **Shintaro Kanaoya** nos muestra los resultados.



No ha levantado tantas expectativas como *Gran Turismo 2*, pero el último juego del desarrollador Taito, llamado *Battle Gear*, no tardará en salir a la calle y tiene una pinta impresionante. Es un título "marca de la casa" (¡para nosotros, claro!): todos los circuitos serán japoneses y los automóviles serán de marcas niponas como Toyota, Nissan, Mazda, Mitsubishi y Subaru.



Battle Gear: Faros rasgados.



The Samurai Gunman: en kimono y a lo loco.

*The Samurai Gunman* es uno de esos juegos cuyo título no engaña: su protagonista, Zan, es un samurai pistolero que ha recibido la misión de liberar a su ciudad de una banda de invasores. Aparate de las pistolas, Zan también dispone de una espada y un látigo. Entre otras aventuritas, en un momento dado tendrá que emular a Indiana Jones y competir en una carrera de vagones de minas. No hay fecha de lanzamiento prevista todavía.

*Microman* es un robotillo de dibujos animados archifamoso aquí en Japón que se estrenará próximamente en 3D como héreo de un juego para PlayStation. Los escenarios que la cámara recorrerá a base de *scrolls* laterales estarán plagados de armas superpotentes, power-ups y adversarios de todo tipo. ¿Llegará a España algún día?

Microman: un minimazingerzeta.



Nobuna Ga No Yabo... ¿Gayumbo?



*¡Nobuna Ga No Yabo - Busho Fuunroku!* Decid la verdad: os moríais de ganas de jugar a este título, ¿a que sí? ¿Cómo? ¿Que no? Pues sabed que es la cuarta entrega de la serie de estrategia *Nobunaga*, en la que luchas por controlar Japón y crear una nueva dinastía imperial. ¡Si es que los occidentales no sabéis nada!





Estamos seguros de que, para muchos de los lectores que aparte de la Play disfrutáis en casa de la compañía de un PC, el programa que este mes ocupa nuestro espacio dedicado al 'videojuego en la onda' no necesita presentación, puesto que lo avalan varias temporadas en antena.

*PC Adictos* se emite actualmente los sábados por la tarde en La 2 de Televisión Española, una cadena que se ha definido en los últimos años como un oasis de cultura e inquietudes en un desierto televisivo habitado mayoritariamente por culebrones, *marujadas* diversas y horteradillas varias.

Tras la sobremesa del sábado, existe un plan alternativo a la megasiesta: el bricolaje informático que nos ofrece el programa *PC Adictos*. Aparte de revolverle los entresijos al ordenador y leerle la cartilla al Windows, en este espacio también tienen su lugar los zombies, mutantes y muñecos infernales de los videojueogs. Y nuestra presencia para tirotearlos, claro está.

## CON LAS MANOS EN LA MASA

# LA 2: PC ADICTOS

Cristina Maestro y Sabin Egulior, los dos presentadores de *PC Adictos*, nos han echado un cable desde 'la caja no tan tonta' para sacarnos de mil apuros (tanto de hardware como de software), descifrarnos trucos ocultos de programas de todo tipo, ayudarnos a sacarle




el máximo partido a Internet y orientarnos a la hora de ampliar la memoria, escoger monitor, cambiar el procesador o hacerle cualquier otra *perrería* a nuestro ordenador. Es decir: "todo lo que usted siempre quiso saber sobre su chisme, pero nunca se atrevió a preguntar". Y eso incluye, por supuesto, una zambullida en los polígonos y las texturas de los últimos videojuegos.

Hablamos de todo ello con Alberto Díaz, el realizador del programa, que, por cierto, se rueda en los estudios de la productora K2000 situados en Galdácano (Vizcaya). Entre rodaje y rodaje, Alberto respondió a nuestras preguntas.

**Planet**: *PC Adictos* fue una apuesta pionera en el mundo del magazine televisivo. ¿Cómo surgió la idea y qué características lo definen?
**Alberto**: La idea fue del director, Pedro San José, y el objetivo es llevar a una pantalla de TV una revista sobre informática para un público con ganas de acercarse al mundo de los ordenadores de una forma práctica, entretenida y, sobre todo, simpática. El secreto es encontrar un equilibrio que consiga informar, documentar y entretener.

**Planet**: ¿Qué papel desempeña el videojuego en el contexto del programa?
**Alberto**: A lo largo de las cuatro etapas por las que ha pasado, el programa ha sufrido varios cambios en el apartado de contenidos, pero si un apartado se ha mantenido como tal, ése ha sido *PC Juegos*. Tratamos de mantenernos al día en todo tipo de juegos, presentamos las novedades y las analizamos. Cuando un título presenta innovaciones técnicas importantes, nos hacemos eco de ello.



**Planet**: ¿Cómo ves la relación entre el videojuego y la televisión? ¿Crees que llegará a haber una competencia seria en materia de ocio entre ambas plataformas?
**Alberto**: No creo que se establezca una competencia seria en materia de ocio, ya que el videojuego será una parte integrada en la multitud de canales que llegará a tener la televisión. Actualmente se está ampliando la oferta en términos de diversidad de ocupaciones en el campo del ocio, y tanto los ordenadores como las videoconsolas y la televisión son tres plataformas que hay que aprender a utilizar.

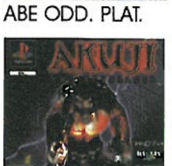
**Planet**: En un programa como *PC Adictos* que dedica gran parte de su tiempo a los medios de comunicación electrónicos, la relación con el televidente debe de ser especialmente fluida, ¿no?
**Alberto**: *PC Adictos* es un programa con matices educativos que combina elementos propios de las manualidades, lo que da pie a muchas consultas. Y con las posibilidades que nos da Internet, no hay excusa posible para no atenderlas. Así pues, tenemos una comunicación muy directa con el público y, de hecho, tenemos muy en cuenta los cientos de mensajes de correo electrónico que recibimos de los telespectadores a la hora de abordar diversos aspectos del programa. En cierto modo, la audiencia participa en la confección del programa aportando ideas, dudas e inquietudes.

**Planet**: ¿Cómo son los rodajes de *PC Adictos*? ¿La aparente frialdad de la informática impone cierta seriedad?
**Alberto**: Todo lo contrario. Si algo caracteriza la realización de *PC Adictos* es el buen rollo que se genera durante la elaboración del programa. El ambiente es distendido y la colaboración resulta relajada incluso en los momentos más apurados.
**Planet**: ¡Pues que siga así! Y esperamos poder contar con vuestra ayuda durante mucho tiempo. ¡Gracias!

**NOTA DE REDACCIÓN**
Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que los lectores conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que pensemos que os pueden interesar.



















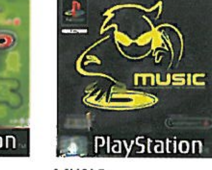















ALIEN TRY. PLAT. · ABE ODD. PLAT. · TEKKEN 2 PLAT. · TOCA TOUR. PLAT. · TOMB RAID. II PLAT. · AIR COMBAT PLAT · RESIDENT EVIL PLAT. · SOULBLADE PLAT.

RUGRATS · AKUJIL · APOCALYPSE · MONACO G.P. 2 · BICHOS · RIDGE RACER T4 · METAL GEAR SOLID · BRAHMA FORCE

BURNING ROAD · C3 RACING · COOL BOARDERS 3 · CRASH BAND. 3 · TAIFU · DRAGON BALL · DREAMS · ASTERIX

FIFA 99 · GRAN TURISMO · HEART OF DARK. · BUST A MOVE 4 · LEMNINGS · MAGIC THE GATHE. · MEGAMAN X4 · MEN IN BLACK

MORTAL KOMBAT 4 · MR. DOMINO · MUSIC · RALLY CROSS 2 · TEKKEN 3 · TOCA 2 · TIGER 99 (GOLF) · WCW THUNDER

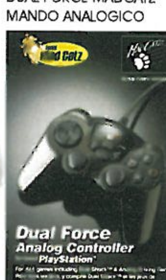
Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas.
Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas!
Todas la informaciones sobre el club están en la web
Http://www.globalgame-europe.com/club.html




# ESCÚRRETE EL CEREBRO
## EN NUESTRAS TIENDAS HAY DE TODO




DUAL FORCE MADCATZ
MANDO ANALOGICO




MULTITAP
4 JUGADORES




MOUSE




MEMORY CARD PIRANHA
1, 4, 8MB



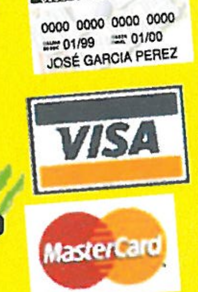
**Global Game España pone a sus franquiciados en condiciones de operar en un sector comercial joven y de gran expansión. Un mercado en alza, valorado en 35.000 millones de pesetas. El sistema de franquicia que ofrece nuestra cadena satisface a la persona deseosa de ser independiente, y que al mismo tiempo quiere disfrutar de las ventajas que le supone la integración en la red formal de Global Game.**

**Las tiendas Global Game:**

| | | |
|---|---|---|
| QUART DE POBLET (VALENCIA) | Calle Pizarro, 5 | Tel. 96.153.75.20 |
| MADRID 1 | Calle José Abascal, 16 | Tel. 91.593.13.46 |
| BASAURI (VIZCAYA) | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. 94.440.29.22 |
| VALENCIA | C. C. Gran Turia | Tel. 96.313.40.67 |
| ALGECIRAS (CÁDIZ) | Urb. Villa Palma , B. 7 - L. 1 | Tel. 956.65.78.90 |
| LAS PALMAS | Alameda de Colón, 1 | Tel. 928.38.29.77 |
| MADRID 2 | Calle Alcalá 395 | Tel. 91.377.22.88 |
| ZARAGOZA | Sta. Teresa, 7 | Tel. 976.56.36.69 |
| VITORIA | Calle Basoa, 14 | Tel. 945.21.45.96 |

**Próximas aperturas:**

| | |
|---|---|
| BARCELONA 1 | Zona Centro |
| MADRID 3 | C. C. Alcalá Norte |
| ALBACETE | Zona estación FF.CC. |
| ALZIRA | Zona Centro |
| TENERIFE 1 - STA CRUZ. | Zona Centro |
| TENERIFE 2 - OROTAVA | Estación Guagua |




GLOBAL GAME



**Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71**

# TRUCOS ÚLTIMA HORA

Volvemos al ataque con más trucos de los que nos llegan en el último momento y (a veces) no podemos ni siquiera comprobar. El mes pasado ya os retamos a encontrar el gazapo y un lector nos llamó para notificárnoslo: el de ***Colony Wars: Vengeance*** no funcionaba. Desfacemos el entuerto con unos cuantos para este mismo juego que sí están requetecomprobados.

## DUKE NUKEM: TIME TO KILL
### ¡HORA DE TRUQUEAR!

Aparte de los que publicamos en esta misma sección del número 4 (seleccionar nivel, invulnerabilidad, todas las armas...), ahora tenemos unos para ver las secuencias de video.

**Intro**
Pausa el juego y aprieta Select, ⇧ x9, Select, L1. El texto desaparecerá y oirás un disparo. Sal entonces al menú principal para ver la secuencia.

**Victoria**
Pausa el juego y pulsa Select, ⇧ x9, Select, L2. El texto se esfumará y sonará un disparo. Al ir al menú principal verás el video.

**Faldita escocesa**
Lo mismo pero apretando Select, ⇧ x9, Select, R2.

**Créditos**
Esta vez aprieta Select, ⇧ x9, Select, R1.

## WCW/NWO THUNDER
### ¡QUE TE PEGO, LECHE!

Aunque aquí somos todos muy fuertes, a veces estamos cansados y preferimos recurrir a los trucos para no quemarnos demasiado.

**Cage para cualquier encuentro**
Entra en la pantalla Options, selecciona la opción 'Random' para escoger ring, y entonces entra este código para cambiarlo: pulsa R1, R2, R1, R2, Select. Ahora 'Cage' aparecerá como ring seleccionado y podrá ser usado para cualquier tipo de pelea.

**Un montón de armas**
En la pantalla Options, selecciona el ring Turbo y cambia las 'Weapons' por 'Tons'. Para aplicar esta opción en otros rings, utiliza el código para cambiar de ring (R1, R2, R1, R2, Select) en lugar del pad direccional para escoger otro ring.

## NHL 99
### HA NACIDO UNA ESTRELLA

Al igual que en los juegos previos de NHL, puedes introducir los nombres de los programadores para conseguir unos jugadores estupendos.

**Superfichajes**
Crea un nuevo jugador y ponle el nombre de cualquiera de los pavos que aparecen en los créditos (por ejemplo: Bryce Cochrane, Mark Johnston, Suzan Smith). Ahora echa un vistazo a las estadísticas de los jugadores y alucina con los niveles: ¡todos al máximo! Ve probando con otros nombres y te saldrán otros jugadores nuevos.

## RUNNING WILD
### ¡MALDITOS CORREDORES!

Este curioso título de carreras de Sony no es un gran logro, pero con estas opciones resultará un poco más sabroso.

**Mini-corredores**
Completa con éxito el modo Challenge en el nivel de dificultad fácil y podrás desbloquear una opción secreta inspirada en la película *¡Cariño, he encogido a los niños!*

**¡Más rápido!**
Completa con éxito el modo Challenge en el nivel de dificultad media y, esta vez, los corredores irán que se las pelarán (¡no mutuamente, malpensados!).

**T-Rex**
Métete en la piel de Boris (el elefante) para terminar con éxito el modo Challenge con dificultad alta y... ¿adivinas qué pasará?

**Experto**
¿Te crees muy listo, eh? Pues cuando te hayas cepillado el modo Challenge en dificultad alta, prueba con un nivel aún más difícil al que tendrás acceso.

**Cambio de modelito**
En la pantalla de selección de personaje, aprieta L1 o R1 para cambiar el color de la ropa de los personajes que aparecen iluminados.

## LIVE WIRE!
### DE OCA A OCA

Ya no necesitas volar los fusibles para acceder a todos los niveles. Este simple truco te ahorrará violencias.

**Todos los niveles**
En la pantalla de selección de nivel, mantén ▲ y pulsa ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦. Ahora podrás seleccionar cualquier nivel en cada uno de los escenarios apretando ⇧/⇩.

## WILD 9
### ¡TENEMOS MÁS!

Tras los que dimos en el número pasado, este mes nos han llegado un par mas. Y nosotros nunca os ocultamos nada, ya lo sabéis.

**Desbloquear niveles**
Pausa el juego y aprieta ⇧, ⇦, ⇩, R2, ⇨, ■, X.

## T'AI FU
### VUELVE EL TIGRE

Y lo mismo ha pasado en este caso.

**TRUCOS ACTIVABLES EN EL MAPA**
Aprieta R2, ▲, R2, ▲, ●, ⇩, ■ en la pantalla del mapa. Aparecerá un mensaje de 'Trucos activados'.
Nota: Este truco debe ser activado antes de intentar introducir uno de los siguientes códigos en la pantalla del mapa.

**Menú selección nivel/jefe**
Una vez activado el modo de trucos, aprieta R2, ▲, R2, ▲, ●, ■, ⇩, ▲, ⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, L1 en la pantalla del mapa.

**Menú selección historia/estilo**
Esta vez, aprieta R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ⇩, ▲, ⇧, ⇦, ⇨, ⇩, ⇧, L2 en la pantalla del mapa.

**Secuencia de vídeo de los créditos**
En la misma pantalla del mapa y tras hacer lo propio, pulsa R2, ▲, R2, ▲, ⇩, ■, ●, ▲, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, R1.

**TRUCOS ACTIVABLES DURANTE EL JUEGO**
Durante la partida, aprieta R2, ▲, R2, ▲, ●, X, ■.
Nota: Este truco debe ser activado antes de introducir uno de los siguientes.

**Todos los estilos**
Después de activar el modo de trucos para dentro del juego, aprieta R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ▲ durante el juego. Ahora estarán disponibles todos los estilos de kung-fu.

**Chi a tope**
Esta vez, durante la partida pulsa R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ■.

**Salud a tope**
Lo conseguirás apretando R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ●.

**Modo invisible**
El código es: R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, R1.

**Modo invencible**
Durante el juego, pulsa R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, R2.

**Enemigos doble tamaño**
En plena partida, aprieta R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ⇧.
Nota: Si se mete este truco cuando los enemigos están al tamaño reducido, volverán al normal.

**Enemigos a mitad tamaño**
Durante el juego, aprieta R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ⇩.
Note: Si se mete este truco cuando los enemigos están al tamaño doble, recuperarán su medida normal.

**Sangre loca**
Si haces lo mismo que el resto de veces y aprietas R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, ⇨, verás cómo corre la sangre a chorro cuando les arrees a los enemigos.

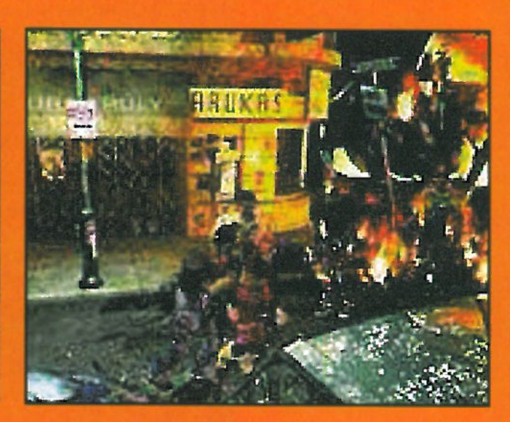
**Nueve vidas**
Pulsa R2, ▲, R2, ⇦, ⇨, X durante la partida.
Tu personaje tendrá siempre nueve vidas.

# LOS PEORES TRUCOS

Aparte de apedrearnos con sus abominaciones truqueras, este mes los lectores protagonistas de esta sección también nos dan pistas sobre sus gustos melómanos. La selección musical va de Marilyn Manson hasta Spice Girls, pasando por Molotov y la banda sonora de Titánic. Nos apostamos un bocata de berberechos con Nocilla —es decir, el desayuno habitual de nuestro redactor Holybear— a que más de un *"colaborador"* de la sección también escucha a Georgie Dann, porque en caso contrario no se explica que haya tanta neurona haciendo patinaje artístico.







**NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES**

**1**

**Para escuchar a Marilyn Manson en *Parappa The Rapper*, juega con el disco al freesby. Luego ponlo en la consola a la vez que quemas la foto de la jefa de vuestra redacción...**
Los pedazo de sádicos que han enviado este truco se hacen llamar Hell Spawn y Dark Apocalypse. Cuando creíamos que nadie podía quedar más desequilibrado por jugar a Parappa que nuestro redactor Holybear, van este par de cenutrios y dejan a nuestro compañero como a un vulgar aficionado. ¿Quemar una foto de nuestra jefa de redacción? ¡Con lo que queremos a nuestra entrañable Tucán! Sin duda ella es la más bella mujer de la redacción (de hecho, no hay ninguna más). ¡Qué crueldad! Claro, se empieza escuchando Marilyn Manson y se acaba felicitando a Bambi el Día de la Madre. ¡Desalmados!

**2**

**Si le pegáis golpecitos a la consola durante la intro de *Spice World* mientras pones "If you wanna be my lover" en el equipo de música, saldrá un número de teléfono. Llama y hablarás con Geri; como es un número internacional, a nosotros nos sangraron 1.890 pesetas porque hablamos mucho rato...**
Por si había alguna duda sobre el lamentable equilibrio emocional de Spawn y Apocalypse, esta segunda demostración de mal gusto nos ha sacado de dudas. Vamos a ver: ¿cómo demonios se os ocurre perder 1.890 pesetas con Geri? Por ese adefesio nosotros no perderíamos ni una cassette de gasolinera de José Velez. Spawn y Apocalypse, confesad: ¿Sois primos lejanos del redactor Drako? ¿O sois primos a secas? Contestad primero a la segunda pregunta.

**3**

**Si en *Resident Evil* pulsas L1 + ▲, ▲, ×, ●, ●, L2 + ▲ y R1 + L1 los zombies te bailarán una canción de Molotov. Yo no paro de probarlo y no me sale; ¿en qué lugar del juego se tiene que hacer para que funcione?**
Y de los primos de antes pasamos a los hermanos Alberto y Eduardo Garzón que nos plantean esta interesante pregunta sobre un truco que les ha soplado un tal José Manuel Vidal Romero. Sin duda, este truco se tiene que ejecutar dentro de la discoteca "Esputo 54". ¿Cómo se accede a ella? Muy fácil: cuando aparezca William Birkin en vez de dispararle, pégate a su espalda con la escopeta en ristre y te invitará a este local que está de moda entre zombis, maquetadores y directores de arte.

**4**

**En *Final Fantasy VII* pulsa R1 y R2 a la vez. Se oirá un grito; luego pulsa ▲, ●, ×, ⇨, ⇦, ⇨, ⇧, ●, × y ■, y Cloud aparecerá con el uniforme del Barcelona.**
Vaya, vaya, vaya... Así que los señores de Square, además de dedicarse en cuerpo y alma a la serie *Final Fantasy*, entre juego y juego se tragan los partidos del Barça vía satélite. Al menos eso se deduce de este truco enviado por Dani desde Las Palmas de Gran Canaria. A este paso no nos extrañaría que apareciera en el mercado un RPG llamado *Van Gaal Fantasy Peich* en el que el protagonista, Cocu Strife, intentaría dar al traste con los planes del pérfido Sanzirot.

**5**

**En la habitación de la chimenea del *Resident Evil 2*, no enciendas el fuego; pulsa ×, R2, L2 y ●. Leon o Claire subirán por la chimenea y arriba se encontrarán a ¡Papá Noel! Éste se convertirá en zombie en la siguiente secuencia de vídeo mientras se oye la canción de Titanic y tendrás que matarlo con tu nueva arma: el Plátano Explosivo.**
Pero, ¿qué clase de lectores tenemos? Un tipo se ha molestado en escribir esto, ponerlo dentro de un sobre, pegarle un sello, enviarlo a la Redacción...¡y ni siquiera ha escrito su nombre! Venga valiente, da la cara y te daremos te aplicaremos el siguiente truco: si te das un cantazo en la boca con una esquina de la PlayStation, en unos pocos segundos tus labios se convertirán en dos salchichas Purlom de tamaño familiar. ¡Plátano explosivo! No te *jiba* el tío...

**¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?**
**LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL:**

**906 319 344**

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches,
54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.





# AL HA

**Cada mes nos lo ponéis más difícil. Tenemos que dejar fuera un montón de cartas y se viven aquí en la Redacción unas escenas que ni en los melodramas de Hollywood ("¡No!, ésta no la podemos quitar, que se nota por la letra que la ha escrito en un estado de máxima desesperación...", ¡¿Pero cómo vamos a descartar ésta, si está clarísimo que es su primera declaración de amor?!...). Un drama, la verdad. Suerte que, al menos, sabemos que os leéis TODA la revista y que muchos de vosotros encontraréis la respuesta a vuestras preguntas en otras páginas de la revista. Si no este mes, el siguiente o el otro.**

**Por cierto, en estas últimas semanas han aumentado alarmantemente las peticiones de una sección de "contactos" (¿será la primavera?), así que no descartamos un apartado específico en esta misma sección a partir del próximo número. Eso sí: sabed que vuestros datos serán publicados y que eso siempre conlleva un cierto riesgo a sufrir "bromas pesadas". Pensároslo bien antes de pedirnos que incluyamos vuestro teléfono, por ejemplo. (No queremos ser aguafiestas, pero hemos creído conveniente avisar).**

**escribe a:**
**PLANET STATION**
**Editorial AURUM**
**C/ Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**
**O mándanos un mail a:**
**planet@intercom.es**

### DUROS DE MOLLERA

Violator (Vía correo electrónico)

Con todo el respeto del mundo, ¿no estáis cansados de que la gente os pregunte si compro este juego o el otro? La verdad, con todos los reportajes que hacéis sobre ellos, o bien pasan y no se los leen, o simplemente no saben lo que quieren. La verdad, no lo entiendo.

¡Ahí, ahí! Tú lo has dicho: los análisis los hacemos precisamente para que sepáis qué juegos merece la pena comparar, y el reportaje sobre *Los mejores juegos de la historia* que publicamos el mes pasado lo hicimos para orientaros sobre los que salieron al mercado antes de que existiera la Planet, así que ¡todo cubierto! A partir de ahora ya estamos al día y no tenéis más que seguir la revista (esto es, LEER los artículos) para saber qué llevaros a la Play.

¿Saldrán aquí en España unos packs de juegos de MSX que hay para PSX, o tendré que buscarme la vida?

Mucho nos tememos que tendrás que aplicar la opción B.

Cuando te acabas el *Parasite Eve*, puedes volver a empezar con un nuevo modo de juego. ¿Qué diferencias tiene?

En el modo EX aparece un nuevo edificio en el mapa de Manhattan donde te encontrarás con una sorpresa desagradable.

### CON FUNDAMENTO

Sergio Baño Soeiro (Lugo)

El motivo de mi carta es, principalmente, deshacrme en elogios para con vuestra (desde ahora "mi") revista. A pesar de no regalar CD, en calidad de formato iguala o supera a las oficiales (del resto ni hablamos), pero está muy por encima en originalidad y, especialmente, en nivel cultural y sentido del humor. No he parado de reírme en toda la noche con el número 7 y me he leído todas las páginas (sólo por los comentarios tan cachondos ya merece la pena). Sois un equipo fantástico. Enhorabuena a "los chicos de Planet"...

[*No comment*. Cualquier comentario sería insuficiente para agradecerte tus palabras].

Respecto a los clubs que aparecen como moscas, ¿tenéis realmente algún motivo para desconfiar? Supongo que hay mucho sinvergüenza, pero creo que la mayoría de esas personas lo único que quieren es contactar con personas similares y compartir juegos, trucos y experiencias. Cuando hacéis un comentario tan directo y de manera tan abierta sobre lo poco que os fiais de tal o cual persona, tal vez estéis hiriendo la sensibilidad de una persona honesta. A mi me gustaría conocer a gente para jugar partidas, hablar de juegos, intercambiar trucos y pasarlo bien con la PlayStation (c/ Becerreá, 12, 4° Izda. - 27003 Lugo. Tel.: 630 80 49 88).

De acuerdo, es cierto, y pedimos disculpas si alguien se ha sentido herido, pero nuestra única intención era evitar que algún chaval ingenuo se pudiera sentir engañado., porque la verdad es que ha habido alguno de estos "clubs" que nos parecía que prometía demasiadas cosas. Pero tienes razón, no debemos personalizar sino tan sólo advertir de una forma genérica. Queda dicho.

Otro tema: mi opinión sobre el chip. Yo desde luego no pienso ponerlo, pero "ancha es Castilla" y razón hay en ambas partes. Mientras en revistas como *PSMag* intentan convencernos de que no lo usemos con argumentos absurdos, vosotros tenéis unas ideas más sensatas, que yo comparto, como que el chip lo que daña es la bendita garantía y que lo que deberían hacer para aumentar las ventas es bajar el precio de los juegos. También estoy totalmente de acuerdo en que el primer perjudicado es el equipo programador, que pueden ser cuatro gatos con medios escasos. Todos mis juegos son originales pero, aunque no tengo interés ni lo busco, si alguien me ofrece uno pirata por supuesto que lo compraría. ¿Acaso no es una burrada gastarse 9.000 pesetas en un CD? ¡Que me aspen, si con poco más del doble pago el alquiler de mi piso! Si no lo hago es por tres motivos: de poco me sirve el CD sin el chip (que no pienso instalarlo); me gusta mostrar orgulloso mis juegos sin tener que esconderme ni de la ley ni de la ética; y, tercero, los programadores son artistas, creadores, que merecen que se respete su trabajo.

Nos gustaría comentar más tu respuesta, pero para no redundar demasiado en lo mismo, nos limitaremos a decir que ¡bravo! Pocas veces se escuchan posturas tan sensatas y razonadas (de hecho, nos sabe mal no poder reproducirla entera). Y nos alegramos mucho de que alguien apele a la ética.

PD: ¿Qué es el Mega CD? Por curiosidad, porque habláis de él como un verdadero fiasco...

Y es que lo era, Sergio, lo era. El invento en cuestión era una especie de complemento para la consola MegaDrive, de Sega, que servía para leer CD (en lugar de cartuchos). Salió al mercado nada menos que por 50.000 pesetas y sus juegos no eran en absoluto mejores que los de cartucho (más bien al contrario). Encima, sacaron juegos FMV (Full Motion Video) específicamente para este aparato que eran totalmente injugables.

### HAY QUE VER CÓMO ESTÁ EL PATIO

Víctor Ledesma (Vía correo electrónico)

Qué *pacha* tronquis. Tengo *ten years* (sé inglés) y os quiero felicitar por la revista, *but* podríais regalar un CD de demos gratis.

[El mensaje de E-mail del colega era más largo, pero hemos considerado suficiente reproducir esta entrada triunfal. De las demás cosas que nos pedías, amigo Víctor, tomamos nota, tal como hacemos con la gran cantidad de cartas que no publicamos porque no caben todas. Aunque no os contestemos personalmente, veréis como la mayoría de cosas que nos pedís o preguntáis serán satisfechas más tarde o más temprano].

### NADA ES LO QUE PARECE

Albert Joval (Sabadell, Barcelona)

He leído en un par de reputadas webs que a Paul Phoenix le van a pegar un tiro entre las cejas en la versión que (dicen) se está preparando de *Tekken 4*. ¡Están locos!, el mejor luchador de la trilogía. ¿Ya no saldrá más, o lo hará como Bryan, con autopsia incluida?

Mucho mejor: en su lugar van a poner a Jesulín, que ya se ha quedado sin curro. Ahora en serio: por lo que hemos oído, Paul será un cyborg, pero esto sólo es un rumor.

¿Qué juego de carreras reproduce mejor el salpicadero en la vista interior? (Es un capricho de mi padre, 47 años, también adicto).

A nosotros nos gusta mucho el salpicadero de *Colin McRae*, pero la vista interior más jugable es la de *Ridge Racer Type 4* (aunque no hay volante ni cuentarrevoluciones *ni na' de na'*).

Yo juego con el pad apoyado en la mesa, como si de una máquina arcade se tratara. ¿Puede esto ser negativo para los motores del Dual Shock?

Para los motores no, porque están por la parte de arriba del pad, pero tu Play puede tener una crisis de identidad grave y acabar muy, muy mal. Sony no cubre este tipo de "averías" porque considera que la culpa es de las arcades, que han calado demasiado hondo en nuestras vidas, y se desentiende totalmente. Un marrón considerable, vamos.

Una crítica: en la sección *Actualidad* soltáis cada rollo que os quedáis solos.

Es que tienes que leerla como si de un libro de "Los Cinco" se tratara, y verás que divertida te parece.

PD: ¿Por qué ponéis foto de Cat Bucannon y del pobre Sintaro no? (Creo que me sé la respuesta).

Pues nosotros creemos que no, porque nos acabamos de dar cuenta del error: la persona de la foto ¡es en realiad Sintaro!, y ahora hemos reparado en que la hemos estado poniendo cada mes donde no tocaba. ¡Gracias por avisar!

### SNAKE SE INFILTRA EN EL CESID

Juan Luis González Cortés (Cádiz)

¿Qué significan los juegos de RPG?

Las siglas, equivalen a 'Role Playing Game'. Es decir: juego de rol.

¿Por qué en los juegos poligonales si te pegas a las paredes ves lo que hay al otro lado?

Este enigma es digno de *Expediente X*. No preguntes más cosas de esas. Tenemos miedo. La verdad está al otro lado y es la siguiente: cuando pasa eso, se dice que el juego tiene problemas de "clipping".

### LA FIEBRE MGS EMPIEZA A CALAR

Álvaro Trigo Martín de Vidales (Madrid)

Hace dos días me dejaron unas cuantas revistas importantes sobre PlayStation y... ¿sabéis qué son los talones? Pues ni a eso os llegaban las otras.Y ahora, unas preguntas:

¿La camiseta de *Metal Gear Solid* se puede comprar aparte? ¿Dónde? ¿Cuánto vale?

Nos hemos puesto en contacto con Konami España y nos han dicho que de momento no se vende por separado ni está previsto hacerlo. Sólo se puede comprar junto con el Premium Package (por cierto, la que se incluye en la versión europea es negra en lugar de blanca, como la que iba en el pack japonés). También nos comentaron que es posible que algunas tiendas tengan algunas para regalar en promoción, pero para eso ya os tendríais que apañar cada uno con vuestro tendero.

¿Cuál es la dirección de Internet de la página oficial de Konami sobre *Metal Gear Solid*?

Ésta es: www.metal-gear.de/espanol.

Si decís que *MGS* creará escuela, ¿sacarán otro juego similar?

De momento ya está en camino otra joya llamada *Syphon Filter* (ver *Cuenta atrás*) que también es de espías, al igual que *Mission: Impossible*, y seguro que habrá más en el futuro. Quién sabe si incluso se animarán los desarrolladores españoles con una versión castiza ambientada en los pasillos del CESID, con Perote por allí llevándose cintas y unas cuantas chapuzas más...

¿Hay (o habrá) un simulador de vuelo como *F/A 18 FF.AA. Españolas* o *Combat Flight Simulator*, con unos gráficos tan buenos como los de ordenador y con el mismo grado de realismo? Con los malísimos que son los que hay para PlayStation (*Ace Combat*, pfff...), no es extraño que haya pocos amantes de los simuladores de vuelo.

Es cierto que no hay mucha variedad ni calidad en simuladores de vuelo para Play, pero esto se debe en parte a la propia naturaleza



# BLA



de la máquina, que —las cosas como sean— es menos potente que los PC de hoy día. Los gráficos tienen que ser por fuerza bastante más pobres, y si a eso le sumas la complejidad de los buenos simuladores (y, por consiguiente, su dificultad de manejo) te encuentras con que los mandos de la Play no resultan muy adecuados. Es probable que la potencia de la PSX 2 permita hacer más virguerías, pero de momento nuestra gris no es la plataforma más indicada para los amantes de la simulación de vuelo.

**¿Hay algún desarrollador de juegos español para PlayStation?**

El más prometedor hoy por hoy es Pyro Studios. Son los autores del *Commandos* para PC y actualmente están desarrollando la secuela tanto para PC como para Play (será su primer título para la gris). También están unos llamados Hammer Technologies que han sacado unos cuantos juegos, pero ninguno para Play. Y ahora está empezando a trabajar en España (en Sant Cugat del Vallès) una sucursal de Ubi Soft llamada Ubi Studios que está creando un título ¡para PSX 2!

### STREET FIGHTER FOREVER

Victor Mor Iriarte (Barcelona)

**¿Cuántos títulos de la saga *Street Fighter* existen? ¿Cómo se llaman?**

¿Cuántas estrellas hay en el cielo? ¿Cuántos episodios tiene *Falcon Crest*? Estas preguntas nos superan, muchacho, porque si tenemos que contar versiones puzzle, *deformed*, *Hyper*, *Prima Segunda*, *Alphas*, *Betas*...

**¿Cuántos luchadores hay en total? ¿Hay algún recopilatorio de todos ellos?**

Así a ojo, unos 11.523. Eso sí: sin tener en cuenta las versiones malignas de Ryu y los *lolailos* que se ven al fondo del escenario de Vega.

**¿Gouki de *SF Alpha 3* es Akuma en *SF EX Plus Alpha*?**

La dualidad de nombres de este personaje no se debe a una esquizofrenia aguda, sino a que en Japón le llaman Gouki y en Europa Akuma. ¿Por qué? Sólo sus padres y el cura que lo bautizó lo deben de saber.

**¿Qué tal una fusión momentánea de de Capcom y Namco produciendo el más grande de los beat'em-ups y el más vendido (algo así como *Street Tekken Fighter*?**

Tú te compras todos los *Street Fighter*, ¿verdad? Bien. Y todas las secuelas de *Tekken* que salgan, te las comprarás también, ¿verdad? Bien. Entonces, si pueden hacerse ricas dos empresas, ¿por qué iban a juntarse para hacer un solo juego cuando se están forrando cada una por su cuenta?

**¿Dónde se pueden comprar los periféricos de vuestra revista?**

Dejando de lado los colmados, droguerías, mercerías, farmacias, zapaterías y todos los demás comercios donde NO venden productos relacionados con los videojuegos, se pueden encontrar en todas las tiendas. Al menos en principio, claro, porque luego depende de lo que quiera vender cada una y de cómo estén los stocks de un producto en concreto; si no encuentras alguno, llámanos y averiguaremos dónde puedes hallarlo.

**¿Playstick es compatible con ASCii PAD?**

El Playstick ya lo analizamos y, la verdad, no lo querríamos ni regalado. Lo mejor es que te compres un mando analógico cualquiera.

### ¿INSCRIPCIÓN O SUSCRIPCIÓN?

Jaime Calderón Dumant (Palamós, Gerona)

**¿Merece la pena *Resident Evil Director's Cut* teniendo *Resident Evil*?**

Sólo si eres un fan enfermizo de la saga, porque hay muy pocas diferencias entre ellos.

**¿Dónde puedo encontrarlo?**

(Véase la penúltima respuesta a la carta *Street Fighter Forever*).

**Si me inscribo en vuestra revista, me llegará a Correos y tendré que pagarla allí o me llegará a casa? ¿Vendrá con mucho retraso?**

La revista te llegará a casa. Si pagas contra reembolso sólo tendrás que ir a Correos la primera vez para pagar el importe de suscripción y recoger el envío; luego ya te la mandarán a casa. Si pagas de cualquiera de las otras formas, incluso el primer envío te llegará a tu domicilio. En cuanto al retraso, depende completamente de Correos, por lo que no podemos garantizar un plazo concreto. Sabemos que hay suscriptores a los que le llega enseguida (en un par de días), mientras que otros la reciben algo tarde. Suponemos que depende del tamaño de la población en la que vivas y de cómo funcione Correos allí. En todo caso, de estas cuestiones te podrás informar mejor llamando a Comercial Atheneum (93 654 40 61).

**¿Es cierto que sacarán una tercera parte de *Wipeout*?**

La sección de *Noticias* es una gran fuente de sabiduría (*Breves*, *Planet* 6).

### DUDOSOS PARENTESCOS

Andrés Bello Lorite (Córdoba)

**¿Se puede saber quién es el que escribe esta sección de *Al Habla*? ¿Tiene algo familiar con Arévalo o Pedro Reyes? (Sólo lo digo por su buen humor, ¡eh! Sigue así).**

Gracias por la aclaración, porque si no tendríamos nuestras dudas sobre la intencionalidad del "piropo". La identidad ya la revelamos una vez y no nos gusta repetirnos...

### LO IMPORTANTE ES "EL CONCETO"

Alfredo Jiménez (Barcelona)

**¡Vaya, vaya! Parece que Esther Muñoz se me ha adelantado en la pequeña sorpresa que os deparaba: un cómic. Los p***s exámenes no me han permitido acabarlo, pero da a entender mi concepto inicial.**

Efectivamente, captamos el *conceto*. No lo publicamos porque es muy largo y, al estar sólo en lápiz, no luciría mucho, pero ¡gracias!

**¿Tenéis pensado regalar un póster de *MGS*, *RE 2* o *GT*?**

No tenemos por costumbre eso de "pensar", pero nos apuntamos todas las ideas que nos dais los lectores.

### VIDEOJUEGOS AL PODER

Pablo (Vía correo electrónico)

**Tenía *GT*, hice una copia de seguridad y, al cabo de unos meses, mi hermanito rayó el disco. ¿Tener la copia y jugarla es legal?**

Siempre y cuando tengas en casa el juego original (aunque sea rayado), sí. ¡Para eso sirven las copias de seguridad!

**¿Es verdad que Square se dividirá en varias subcompañías en el año 2000?**

No exactamente; se organizará en varias divisiones especializadas.

**A mi me gusta el rock, pero en los videojuegos sólo hay bakalaeros. Supongo que vosotros también lo seréis, pero hay juegos como *GT* que no son bakalao ni heavy metal y que se pueden escuchar. Hago un llamamiento a todos los punkeros a los que les gusten los videojuegos: VIVA EL PUNK.**

Pues que viva. Y nosotros no somos bakalaeros, que conste. Nos quedamos en los clásicos: Juan Pardo, Perales, Raphael...

**Si metes *GT* en la PSX 2, ¿qué pasa (además de encenderse?**

Que se convierte en *GT 2*, si te parece. Además, ¡¿en QUÉ PSX 2 vas a meterlo, si no existe todavía?! Cuando exista, lo que pasará es que funcionará exactamente igual que en la gris actual, ni mejor ni peor. Lo diremos una vez más: ¡los juegos de PlayStation serán compatibles con la PSX 2!

**He oído que el gobierno quiere prohibir los juegos violentos. ¿Es verdad?**

Así es, tal como explicamos en las *Noticias* de este mes.

**¿Qué puedo hacer para impedirlo?**

Plantarte ante la Moncloa con una pancarta que diga "La violencia virtual no hace ningún mal" y provisiones para tres meses. Tras pasarte todo el verano al grito de "¡Aznar, fachoso / juega y no seas soso!", el 1 de septiembre votarán en el Congreso una ley que obligará a todos los diputados a jugar un rato a la Play a la hora del desayuno en lugar de insultarse los unos a los otros.

### MULTI-TAP PARA MULTI-JUEGOS

Cristian Tejeda Arenas (Cornellà de Llob., BCN)

**¡Qué *paixa* viciaillos! Vuestros análisis son muy buenos y casi todas las secciones son una pasada, sobre todo la de *Trucos última hora* y *Los peores trucos*.**

**¿Hay más personajes sercetos en *Dragon Ball: Final Bout* aparte de todos los superguerreros y el Son Goku en el 4? ¿Me podríais decir algunos más?**

No, y si alguien te dice lo contrario es que tiene menos credibilidad que los que aseguran haber visto el vídeo del perro y la nocilla.

**¿Qué juego de la Play, aparte de *SCARS*, se parece más a *Mario Kart* de la N64?**

Hay alguno (*Street Racer*, por ejemplo), pero en septiembre saldrá *Speed Freaks* a mejorar lo presente.

**Aparte de la saga de *Broken Sword*, ¿no hay más juegos de ese estilo?**

No hay otros igual de buenos, pero puedes probar con *Mundo Disco* y *Blazing Dragons*, que son bastante graciosetes.

### MOSQUEO... TIRANDO A CABREO

Juan Ignacio Marín de la Vega (Sevilla)

**"Mosqueao" estoy, y os lo tengo que soltar. Así hice mi carta: "Saludo simpaticote - lo que más me gusta - lo que menos - pregunta - Gracias y hasta pronto". Fui al grano y evité los típicos comentarios graciosos para ocupar poquito espacio y ahorraros tiempo. No la publicásteis; hasta ahí, vale. Pero que, siendo una sección tan solicitada, salgan cartas que ocupan como diez, y más si el 80% son tonterías... (los comentarios graciosos están bien, PERO con moderación, así que ¡solidaridad!, amigos planetarios o, si no, ¡tijeretazo!).**

¡Si supieras tú lo que llegamos a cortar! Además, el hecho de que una carta no aparezca no significa que no la contestemos; lo que hacemos es no publicar las que nos preguntan cosas sobre las que informamos en otras secciones de la revista o en la respuesta a otra carta. Tampoco incluimos las muchas que nos piden si tal juego o tal otro saldrá, o cuándo llegará aquí, porque esa información ya la damos por sistema en la sección de Cuenta atrás. En cuanto a los comentarios (me gusta/no me gusta), nosotros los leemos igualmente y siempre tenemos muy en cuenta vuestras opiniones. Respeto los *Libros de Ruta*, esto es, MEDIA REVISTA (mensaje subliminal y con rintintín),



© Joseba Baquero



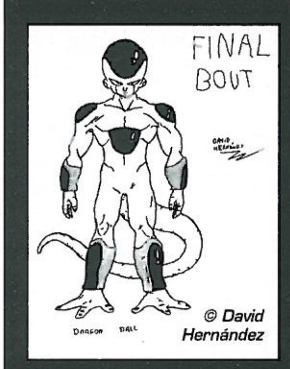
© Marina Jiménez



© Raúl Llapart


© Yarilo Villanueva

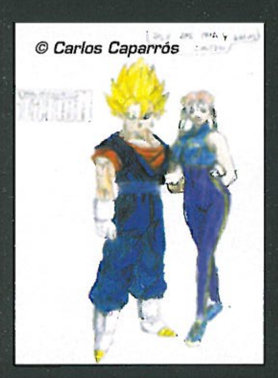
© Alejandro Carlos Fernández

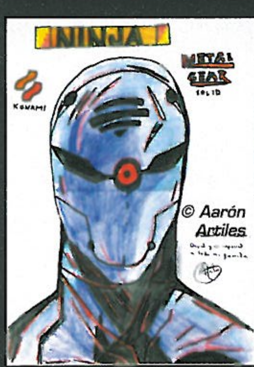


© David Hernández

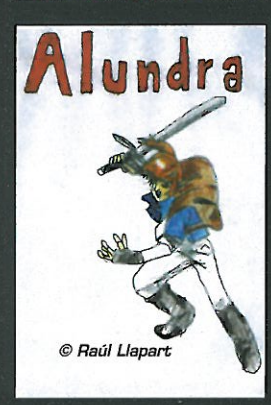


© Marina Jiménez


© Carlos Caparrós



© Aarón Artiles



© Raúl Llapart

aunque habría que reflexionar: ¿por qué tanto? No quiero que me digan que detrás de la 3ª esquina me va a salir un bicho grande y feo de tres ojos; prefiero que me dé el susto, *¿fale?* La gente no sabe disfrutar de los juegos.
Respetamos tu postura, pero no vemos que el hecho de publicar guías te impida gozar del "efecto sorpresa": ¡no las leas y punto! Seguramente es lo que hace la mayoría de gente hasta que necesita ayuda en un punto concreto. Los *Libros de Ruta* no son para leérselos de un tirón antes de jugar, sino para recurrir a ellos como apoyo y para descubrir todo lo que puede dar de sí un juego (a veces nos perdemos detalles, secretos o elementos diversos porque, sencillamente, ¡no sabemos que existen!). En todo caso, hay que respetar la libertad de cada uno y su forma de disfrutar de los juegos; está muy bien que tú estés contento con la tuya, pero no intentes IMPONERLA.
Otra cosa: ¿qué mérito tiene pasarse el juego con vidas infinitas, munición infinita, etc.? ¿Y por qué hay que jugar pensando en hacer méritos? ¡Se trata de pasárselo bien!
PARA COLMO, deseoso de tener vuestra revista en mis manos para leer vuestro sabio veredicto final sobre *MGS* (*En Órbita*), lo leo y... ¡aaaggh, más de lo mismo! Me colàis de repente cómo tiene que cargarse uno a Psycho Mantis. ¡¡No os calláis ni bajo el agua!! ¡Es que uno tiene miedo de seguir leyendo!
Ahí sí tienes razón y pedimos disculpas por ello. En los análisis no se deben desvelar posibles sorpresas o cosas que uno puede currarse solo, es verdad. Fue un desliz al que nos llevó el entusiasmo y las ganas de comentar algunos de los puntazos de *MGS*, pero fue un error que no se repetirá.
Por supuesto, seguiré comprando la revista, aunque al llegar al *Libro de Ruta* tenga que cerrarla y esperar al próximo número, ¡SNIF!
Te damos la enhorabuena si eres capaz de pasarte TODOS los juegos sin ninguna ayuda y tienes el tiempo para hacerlo (es una gran suerte, ¿sabes?), y también por tu sabia decisión de seguir comprando la revista.
Sentimos que una sección tan larga sea inútil para ti, pero tu decisión nos demuestra que en el fondo comprendes que otros lectores no lo vean así.
AVISO A TODOS: Si tenéis guías, libros, trucos... de *MGS*, ¡¡NO LO HAGÁIS!! Con otros juegos, vale, pero sobre todo NO con *MGS* porque mandaréis a la porra el mejor juego de la historia.
Nuestro consejo es: HACED LO QUE OS DÉ LA GANA.

## DE ILUSIÓN TAMBIÉN SE VIVE

Carlos Ramírez (Valencia)
¿Hay algún juego de Slayers? (Aunque sea sólo en Japón, p'acerme ilusiones).
Parece que saldrá un *remake* del *Slayer Royal 2* de Saturn, pero no llegará aquí ni en broma.
¿De qué va *Legend of Legaia*? ?Por qué no publicáis imágenes?
¿Y qué es lo que hay en la página 22 del número 6 de *Planet*? A ver si te vamos a tener que poner falta...
¿Por qué no sacáis en la sección de periféricos los muñecos de *FF VII*? Son muy *potitos*; yo los tengo todos.
¡Porque ya tenemos los de *FF VIII*! ¿Quieres uno? Pues ve a la página 42.

## MÁS COMPETENCIA PARA LA PLAY

Rafael Garrido (Córdoba, vía correo electrónico)
Hola playmanieros. ¿Qué es Nuon?
Es un proyecto de plataforma de entretenimiento digital (DVD, descodificador de TV, videojuegos...) que está desarrollando la empresa VM Labs. Informamos de él en las *Noticias* del número 2.

## MAMÁ, QUIERO SER PROGRAMADOR

Jose (Pontevedra)
¿Cómo se llama la carrera para estudiar programación de juegos para PC o PlayStation?
En España no hay una carrera específica (en Inglaterra, por ejemplo, sí la hay), pero hay algunas licenciaturas bastante indicadas, como Física, Informática y Matemáticas (Química tampoco va mal). Sin embargo, en los estudios de desarrollo españoles lo que más hay son personas autodidactas que se han introducido en el mundillo de la programación gracias a la pasión que sienten por los videojuegos, y que han aprendido a programar sobre la marcha, por su cuenta.
¿Hay algún programa para hacerlo?
Hay uno llamado DIV que es bastante potente, y existe una revista con el mismo nombre que trata de enseñar cómo utilizarlo.

## OPOSICIONES vs PLAYSTATION

Manuel Navas Ballesteros (Córdoba)
Tengo 27 años y estoy fatal, ya que no puedo disfrutar NADA de esa "máquina diabólica" (así la llama mi novia, aunque ella se pega al *Tetris Plus* y casi me muerde cuando me acerco) porque estoy estudiando para unas oposiciones y hasta el verano me encuentro muy, muy, muy "pillao". Pero lo que sí hago es recopilar los títulos más destacados (dentro de mi presupuesto) para cuando pase ese maldito examen. Una vez expuesta mi situación desesperada (gracias por comprenderme, YA NO PUEDO MÁS, TENGO QUE JUGAR), voy a haceros un poco la pelota.
Esta revista es "taco guapa" y habéis conseguido que cada mes deje de leer un tema de la oposición para disfrutar de algo que no me resulta pesado.
Pues te lo agradecemos mucho y creemos que haces muy bien en "airearte" una vez al mes con una lectura más amena, pero esperamos que no se nos presente aquí tu novia "hecha un obelisco" porque no estudias... (te deseamos mucha suerte con las "opos", aunque sólo sea por la cuenta que nos trae).
También os quiero felicitar por la guía de *FF VII*: a pesar de haber casi terminado el juego lo voy a volver a empezar, ya que he visto que me he dejado mucho juego.
Ves qué bien...
¿Para cuándo un lugar en la revista para una guía de compra en la que se especifiquen las características de los juegos, periféricos de uso, jugadores...?
De momento, este mes ya introducimos algo parecido a lo que nos pides, aunque más sintético: se llama *Constelación PlayStation* y lo encontrarás cada mes al final de la revista.
Me gustaría que en los apartados de *Cuenta atrás* y *En órbita* aclaraseis si el juego es en inglés o español, ya que yo (y mucha gente, creo) estoy peleado con el idioma de Shakespeare y a la hora de comprar un juego es uno de los puntos fundamentales para la decisión final.
Estás de suerte, ¿eh? También eso acabamos de empezar a hacerlo (desde el número 7), aunque sólo en la sección de análisis porque muy a menudo cuando hacemos el preview no se sabe aún si estará traducido (de todas formas, hasta que no está disponible no necesitas saberlo, ¿no?). Sabemos que este punto os interesa a muchos, y por eso lo incluimos también en la "guía de compras" (¡dos pájaros de un tiro!).
Me gustan mucho los juegos de pistola y, aparte de *Time Crisis* y *Point Blank*, no sé dónde ir a por ellos. ¿Cuáles está previsto que lleguen a España?
Lo tuyo no es suerte, ¡es premonición! Con motivo del próximo lanzamiento de *Point Blank 2*, estamos preparando un reportaje especial sobre pistolas y juegos de pistola para PlayStation. Además, no olvides que también puedes comprar *Die Hard Trilogy*.
¿Tenéis previsto cambiar el regalo de suscripción dentro de poco? Podríais poner dos o tres regalos para escoger: pad, memory card, maletín de juegos, *MGS Premium Package*... (este último es broma).
¡Se acabó tu suerte! No tenemos previsto cambiar el regalo a corto plazo, la verdad. Está bien tu idea y la tendremos en cuenta para cuando nos planteemos variar la promoción, pero no te podemos decir cuándo será.
Por último, una curiosidad. He visto que a medida que pasan los meses mi kiosquero tiene más ejemplares de vuestra revista, pero al final siempre acaba diciendo lo mismo: "La *PlanetStation* se acabó hace ya casi medio mes". Me gustaría saber la tirada que tenéis y el futuro que esperáis tener en el mercado.
¡No sabes la alegría que nos has dado! Aunque ya teníamos datos que apuntaban hacia ahí, claro está, y por eso hemos doblado la tirada desde que aparecimos: del número 1 lanzamos 30.000 y ahora vamos por las 60.000. ¡Y todo gracias a vosotros! Si aun así los kiosqueros la siguen agotando, quién sabe donde podemos llegar... El futuro que esperamos no tiene límites, así que ¿por qué no se lo cuentas a tu vecino del 5º, y al del 3º, y al del ático...?

## AMENAZA GIL Y GIL

Johny Winter (Madrid, vía correo electrónico)
¿Es cierto que Gil y Gil va a producir un juego titulado Cómo quedarse en primera y no morir en el intento?
Aunque los tentáculos de este "hombre" son innumerables, no creemos que vaya a meterse en este mercado porque nuestra capacidad intelectual no está a su altura y el juego sería un fracaso por incomprendido...
¡Ah! Decidle a Drako que lave el buga de vez en cuando. ¡Qué desastre!
Hemos hecho todo lo posible (sin llegar a la violencia) y no hay manera. Incluso le hemos subido el sueldo para que no nos salga con la excusa de que es muy caro, pero ¡ni así!

## COLA-CAO ALUCINÓGENO

Pol (Barcelona, vía correo electrónico)
Vuestra revista es la mejor del mercado. Me gusta lo cachondos que sois y vuestros análisis de juegos; son supercompletos. La puntuación está muy bien, sobre todo en el nuevo número 7, ya que habéis añadido información muy útil para nosotros.
Dadme razones (mínimo tres) para comprarme *Final Fantasy VII*.
1. Es el mejor RPG del mundo mundial (hasta que *FFVIII* demuestre lo contrario).
2. En junio saldrá en Platinum.
3. Incluye tres CD, ideales como posa-donuts.
¿Qué pasa que todo el mundo se ha puesto a hacer clubs de PlayStation? ¿Han puesto en el Cola-Cao alguna sustancia que afecta a sus mentes?
Vuestras mentes ya están bastante afectadas de por sí, o sea que esperamos que no os dediquéis a alterarlas aún más a base de sustancias raras. Es un mensaje de la



Dirección General de PlanetStation.
**¿Por qué no hacéis una página güeb [sic]?**
Pues pensábamos hacer una página web, pero ahora que lo dices, quizá una "güeb" sería mucho mejor. ¡Gracias por la idea!

## EL ALGODÓN NO ENGAÑA
Borja Benito Ardanuy (Ripollet, Barcelona)
**He oído que en el *FIFA 99* hay un truco para jugar a fútbol playa. ¿Es verdad?**
No lo negaremos rotundamente, pero nos parece un bulo como otro cualquiera.
**Jugando normal, ¿cuánto dura *Hard Edge*?**
No lo hemos cronometrado, pero creemos que unas 20 horas reales de juego
**¿Es perjudicial pasar un algodón con alcohol por detrás de un disco para limpiarlo?**
Perjudicial no, sólo que te costará más controlar a los personajes porque andarán haciendo "eSeS" por culpa del alcohol. Y después del chiste malo, la verdad: no lo sabemos. No lo hemos probado nunca porque tampoco hace ninguna falta (con pasar un paño que no deje pelusilla, basta), pero si tú te quieres arriesgar, ya nos contarás los resultados (a nosotros y al mayordomo de Tenn, que seguro que hará el correspondiente anuncio). Seguramente, en el servicio de atención al cliente de Sony te lo dirán.

## SALVADO POR EL PIN
Lorenzo Jesús Morales (Villa del Río, Córdoba)
**Estimados productores y equipo de *PlanetStation*, os pido por favor que me mandéis a mi casa trucos guapos y flipantes de *RE 2*, *Carmageddon 2* y *Commandos*. ¿El juego *Empires* está en PlayStation?**
Te contestamos más que nada para darte las gracias por el pin que nos mandas y para dejar claro de una vez por todas que nuestra idea es que esta revista nos dé de comer y, por lo tanto, lo que sabemos lo publicamos (no lo mandamos a las casas) para que la compréis. ¿Lo pilláis ahora? De los juegos que nos dices, dos son para PC y para el otro no hay trucos. Y *Age of Empires* también está sólo para PC. ¡Vaya empanada llevas!

## EL FANTASMA DE LA PSX 2
"Vasal" (Vía correo electrónico)
**La compatibilidad de los juegos de la PSX para la PSX 2 está asegurada, pero ¿y los de la PSX 2 para la PSX 1?**
¡¿Pero en qué mundo vivís?! Sony es una empresa y, como tal, su objetivo es GANAR DINERO, y para eso tiene que vender (en este caso, consolas). ¿Para qué os creéis que invierte el dinero en crear una nueva plataforma nueva y más potente? ¿Para que luego os quedéis con la que tenéis?
**Evidentemente, la respuesta es ¡NO!**
**¿No pensáis que es injusto que las personas que se han comprado la PSX recientemente no puedan pasar un rato agradable porque Sony ha dejado de fabricar juegos para ésta?**
Punto nº 1: ¿De dónde has sacado eso de que Sony ya no fabrica juegos para PlayStation? ¡Están por llegar un montón de títulos! Punto nº 2: Cuando llegue el día en que se dejen de desarrollar juegos para Play, seguirá habiendo más de 1.000 títulos disponibles para seguir pasando muchos ratos agradables. Las personas que se han comprado la gris hace poco pueden dedicarse a recuperar los buenísimos juegos que han salido desde el principio y seguro que dentro de dos años seguirán descubriendo joyas a mucho mejor precio que los futuros juegos para PSX 2. ¡Dejad de comeros el tarro y disfrutad de lo que tenemos, por favor!

## DREAMCAST vs PLAYSTATION 2
Diego y Alejandro Martín Comesaña (Santa Cruz de Tenerife)
**En el artículo de la PSX 2 del número 6, ¿queríais decir 55 millones de polígonos, o 5,5?**
Aunque cueste de creer, son 55 (cincuenta y cinco), pero hay que tener en cuenta que esto es el máximo teórico. Luego la máquina tiene que estar por muchas otras cosas y no dedica toda su potencia a mover polígonos.
**¿Qué consola será mejor, la Dreamcast o la PSX 2? ¿Cuándo saldrá esta última?**
Desde el número 1 de *Planet* hemos ido publicando toda la información que hemos ido teniendo de ambas consolas, y creemos que podéis juzgar vosotros mismos. En todo caso, ninguna de las dos está aún a la venta en España. Para la Dreamcast falta poco (septiembre) y para la PSX 2 más de un año (dicen que llegará en otoño del 2000), pero esto mismo significa que la segunda generación de PlayStation será más avanzada cuando salga (lógico, ¿no?). Lo que está claro es que hoy por hoy la mejor (por cantidad y calidad de software) es la Play, y que todos los juegos que existen para ella se podrán seguir disfrutando con la PSX 2, mientras que para Dreamcast todavía no hay mucha cosa atractiva. Así pues, si os tenemos que recomendar algo, nuestro consejo es que le saquéis partido a la gris desde YA, y que no os comáis la cabeza con decisiones que todavía no podéis llevar a cabo. Seguiremos informando, así que no desconectéis y ya iremos dando claves.

## CURSILLO BÁSICO DE PLAYSTATION
Javi Sierra Barrientos (Muxía, La Coruña)
**¿Qué significa Platinum?**
Es el nombre de la gama económica de juegos para PlayStation. Son títulos "antiguos" que se relanzan a mitad de precio.
**¿Qué significa la luz verde del Dual Shock?**
El Dual Shock no tiene luz verde, aunque sí el controlador analógico de Sony sin vibración, pero esa es otra historia...
**¿Hay algún juego de aviones de combate para disparar a diestro y siniestro?**
Sí, hay dos: *Ace Combat* y *Ace Combat 2*.
**¿Existe Papá Noel?**
Sólo para los que tienen chimenea.
**Voy a pedir las cuatro primeras *Planet*; ¿cuánto me costarán?**
Si se las pides a Papá Noel, nada. Si las pides al 93 654 40 61, unas 2.500 pelas.

## AMIGOS DE *RESIDENT*
León Gutiérrez Padrón (Las Palmas de Gran Canaria)
**Quiero felicitar al graciosillo que hace las críticas de los juegos; no para de reírme con él (seguro que le dan un puesto en *El Informal*).**
Los análisis los hacemos más de uno de los miembro de la Redacción, y luego los demás meten baza, así que todos hemos recibido ofertas de *El Informal*, pero no las hemos aceptado porque aquí cobramos mucho más.
**Y sobre todo hay que felicitar a las personas que compran *PlanetStation* por saber diferenciar la calidad.**
¡Eso sí que es verdad!
**A todos los amantes del *Resident Evil*, les doy mi dirección para que la espera del *RE 3* no sea tan dura y nos podamos ayudar: c/ Arquitecto Laureano Arroyo Velázquez, 20 - Tafira Alta (San Fco. de Paula) - 30017 Las Palmas de Gran Canaria**

## RECIÉN INCORPORADA
Raq Fortesque (Zaragoza)
**¡Koban Wa! Soy una apasionada de los videojuegos. Es el primer número de la revista que compro y me ha parecido bastante completa: mucho correo, guías, análisis, trucos, periféricos... es genial. Podríais poner una sección de manga (Otaku que estoy hecha) y un ránking con los peores juegos. De todos modos, habéis ganado una lectora más.**
**¿Es humanamente posible pasarse el *Tomb Raider III* sin ningún mísero truco que manche nuestra conciencia incorrupta?**
Quizá deberías pedirte los números 3, 4 y 5 de *Planet* para seguir nuestra guía completa... Más de un lector nos ha dicho que le ha ido de perlas. Además, econtrarás análisis e información diversa sobre bastantes de los títulos por los que nos preguntas (aunque en el reportaje de *Los mejores juegos* del número 7 también citamos algunos).
**¿Van a sacar alguna segunda parte de *Medievil*? Es que tengo el mono.**
No hay ninguna noticia de que lo estén desarrollando para Play.
**¿Qué tal es *Tombi*? ¿Hay alguno parecido que esté mejor?**
Es una interesante mezcla de RPG y plataformas. No está nada mal. Precisamente porque es un pionero no hay ningún título parecido.

## BUSCANDO A LARA DESESPERADAMENTE
Jaime Pedrosa Bosca (Bonavista, Tarragona)
**Gracias por regalar un póster de Lara Croft casi desnuda. Si los lectores conocen direcciones de algún club de *Tomb Raider* o hay alguien que quiera cartearse conmigo porque tiene cosas de *TR* o hay alguna chica de quince años por ahí que se encuentre sola y viva por Tarragona, que me escriba: c/ 22, nº 35, 2º 1ª - 43100 Bonavista (Tarragona).**
Suponemos que algo caerá...

## OFERTA DE CARTEO
Juan Puigcerver Savall (Callosa d'en Sarrià, Alicante)
**Me gustaría contestar a Tania Godella sobre lo de pasarse el *FF VII* en 66 horas. Eso es poco porque yo me lo pasé en 86 y un amigo mío tardó 99 horas y 59 minutos y aún sigue jugando. También quiero cartearme con chicos de todas las edades, razas, religiones, etc. para hablar sobre este mundillo del videojuego y otras cosas (c/ Ramó y Cajal, 16, 1º A - 03510 Callosa d'en Sarrià, Alicante).**

## ¿POCKET PA' QUÉ?
Joan Pol (Barcelona)
**¿Es que tenéis mucha prisa? Porque me parece que se os olvidó la puntuación de *Metal Gear*. ¿Cuál es?**
Adivina adivinanza... Es cierto que se nos olvidó, pero aprovecharemos el lanzamiento del juego en castellano (previsto para la semana del 10 de mayo) para echarle un nuevo vistazo y juzgar la versión que se estará distribuyendo ya aquí cuando esta revista salga a la calle.
**¿Qué funciones tiene el PDA (porque me parece que es una chorrada?**
Las explicamos en la sección de *Actualidad* del número 5 y haremos un análisis en la sección de *Instrumental* cuando se ponga a la venta en España.

## PARA RODRIGO SANCHO
Víctor Rodal Lamela (Ferrol)
**Seguro que, en su carta del mes pasado, se refiere al juego *Courier Crisis*, y no al *Paperboy* que decís vosotros.**

Nota de Redacción: Si tu carta no aparece en este número, no desesperes; quizá es una de las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes y reservamos para el siguiente número de PlanetStation.



© Aitor Rodríguez



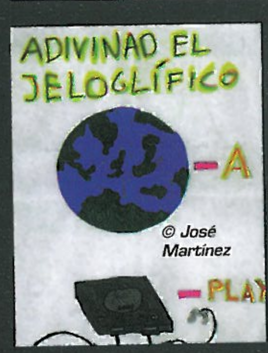
© Alejandro Rodríguez



© Rafael Cabrera



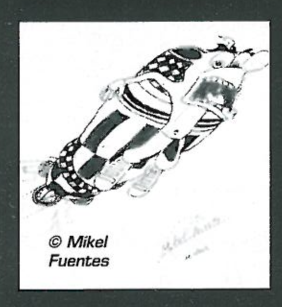
© Ramón Rodríguez García

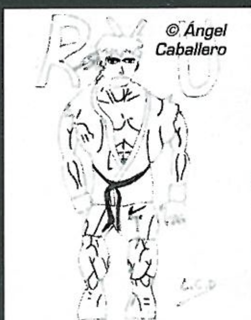


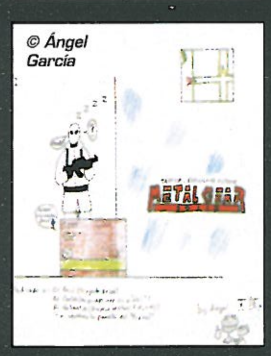
© José Martínez

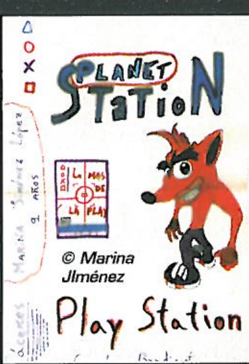


# TRUCOS SOLICITADOS


© Mikel Fuentes


© Ángel Caballero


© Ángel García



© Marina Jiménez


© Jordi Figueres

Aunque la política oficial de esta sección es dar siempre códigos nuevos o no publicados, hemos sufrido en nuestras carnes una demanda tan desmesurada de trucos para la saga *Tomb Raider* y el juego *Colin McRae* que no nos ha quedado otro remedio que darles cabida otra vez en nuestras páginas. Pedimos disculpas por repetirnos a nuestros lectores incondicionales que nos siguen desde el número 1, y rogamos a los nuevos PlanetStationmaniacos que se conciencien de una vez de que no existe ningún código para desnudar a Lara Croft.

## BLOODY ROAR

Mientras esperamos ansiosos y babeantes la segunda parte (algo tiene que ver en ello Jenny, la mujer murciélago), aquí están los trucos del juego de lucha más animal del Planeta PlayStation.

### Modo cabezón
Para obtener luchadores con unas dimensiones craneales dignas de *UM Jammer Lammy*, selecciona en primer lugar el modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección, y mantén apretado L2 antes de pulsar X.

### Modo cabezón con vestido diferente
Selecciona modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección, y mantén apretado L2 antes de pulsar ●.

### Luchadorcillos
Resalta un luchador en la pantalla de selección, y mantén apretado R2 antes de pulsar X.

### Luchadorcillo con vestido diferente
Resalta un luchador en la pantalla de selección, y mantén pulsado R2 antes de pulsar ●.

### 'Brazazos'
Mantén pulsado L1+L2 y selecciona un personaje. También puedes conseguirlo completando el juego en nivel 4 como mínimo sin usar ninguna continuación.

### Escenario enorme
Selecciona modo Survival y derrota 10 oponentes consecutivos.

### Escenario pequeño
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Greg.

### Ring sin muros
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Mitsuko.

### Muros invisibles
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Fox.

### Regenerar energía
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Bakuryu.

### Sin barras de energía
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Yugo.

### Control de la cámara
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Alice.

### Modo psicodélico
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con todos los personajes.

### Modo sin bloqueos
Completa el juego en nivel 4 como mínimo con Gado.

### El otro vestido de Alice
Selecciona el modo Time Attack y derrota a todos los oponentes en menos de diez minutos. Alice aparecerá vestida con el uniforme del colegio.

### Vistas de repetición adicionales
Mantén pulsado Select durante el último golpe que le propines a tu oponente.

## BUST A MOVE 4

La música de este juego es capaz de sacar de sus casillas hasta al director de Planet más pintado. El desenfado de estas bolitas chinas es el remedio eficaz para los que estén hartos de jugar con culebrones existenciales como *Metal Gear Solid*.

### Otro mundo
Introduce el siguiente códigos en la pantalla principal. Si oyes un extraño sonido, y aparece una pequeña cara en la parte derecha de la pantalla, lo has conseguido. Selecciona entonces el modo Puzzle o el arcade para tener acceso a más pantallas.
▲, ⇦, ⇨, ⇦, ▲

### Personajes escondidos
En la pantalla principal, presiona ⇨, ⇨, ⇨, ▲, ⇦, ⇦, ⇦

### Seleccionar personaje
En la pantalla principal, presiona ⇨, ⇨, ▲, ⇦, ⇦

### Modo lectura del tarot
En la pantalla principal, presiona ⇧, ▲, ⇩, ▲, ⇧. Ahora podrás seleccionar un nuevo modo de lectura del tarot (qué susto, ¿no?)

### Modo demostración hablado
Consigue los personajes escondidos y el modo lectura del tarot. Entra la siguiente secuencia en la pantalla principal:
■, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ■, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ■. Un sonido confirmará que has introducido correctamente el código, y entonces podrás seleccionar un nuevo modo de demostración hablado.

## COLIN MCRAE RALLY

El quemarruedas por antonomasia, y principal culpable de las eternas ojeras de nuestro grafista. El juego de coches más 'reallysta' del mercado cuenta con un buen número de trucos en su haber.

### Conseguir todos los circuitos
Introduce OPENROADS como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Conseguir todos los coches
Introduce SHOEBOXES como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Coche gelatinoso
Introduce BLANCMANGE como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto, y obtendrás un tambaleante coche.

### Coche ondulante
Introduce MAGFLOAT como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Modo niebla
Introduce PEASOUPER como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Direccionalidad en las cuatro ruedas
Introduce TROLLEY como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Modo turbo
Entra MOREOOMPH como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto y presiona Select.

### Baja gravedad

Entra MOONWALK como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Repeticiones 'a medida'
Entra DIRECTORCUT como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto, y espera hasta que acabe la carrera para la repetición.

### Circuitos inversos
Entra SKCART como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Coches metalizados
Entra TINFOILED como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Modo Micromachine
Entra DIDDYCARS como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

### Modo hovercraft
Entra HOVERCRAFT como nombre. Empieza el juego en modo rally o contrarreloj en nivel experto.

## MDK
Os desvelamos el arsenal completo para este shoot'em up de risa. Y no es que sea malo: es que tiene unos golpes de humor más hilarantes que el precio de algunas revistas del planeta PlayStation...

### Seleccionar nivel
En el menú principal, mantén pulsado L1+L2+R1+R2, y aprieta ▲, ⇧, ▲, ●, ⇨, y suelta inmediatamente L1, L2, R1, R2 cuando aparezca el texto del nivel seleccionado.

Para activar los siguientes trucos, pausa el juego y presiona L1, ⇧, ■. Vuelve al juego, pulsa inmediatamente la pausa de nuevo, e introduce la secuencia correspondiente. De nada.

### Invulnerabilidad
●, ▲, ▲, ●, ⇨, ⇧, ⇦, L1, ■

### Ataque aéreo extra
⇩, ⇧, ●, ⇩, ⇧, ⇩, L1

### Ataque aéreo "Bones"
▲, ⇨, ●, ⇦, ⇦, ●, ▲, ▲, L1, ⇨. Este código sólo funciona en el último nivel del juego.

### 'Seal'
●, ▲, ▲, L1, ⇨. Este código sólo funciona en el último nivel del juego.

### Bones 'Seal'
▲, ⇨, ●, ⇦, ⇦

### La vaca de Earthworm Jim como Power-up
⇧, ⇩, ⇩, L1, ⇨

### Modo Extraño
⇦, ●, ✕

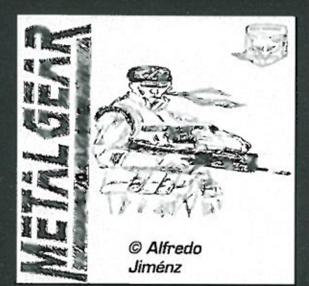
### Muñeco señuelo
✕, L1, ⇨, ●,
✕, ⇧, ■

### Pedazo de cacho de trozo de metralleta
⇦, L1, ⇩, ■, ▲, ⇧, ⇩

### Granada
▲, ●, ■, L1, ⇨

### Granada francotirador
⇧, ■, L1,
⇦, ●, ▲

### Granada francotirador perseguidora



© Alfredo Jiménz



© Alberto Garzón




## ESPECIAL RAIDERMANÍA

Los más fieles lectores de nuestra revista sabrán que hemos publicado ya todos los trucos de la trilogía de Lara Croft, pero como muchos nuevos fieles de *PlanetStation* nos piden una y otra vez los condenados códigos no nos ha quedado más remedio que volver a ponerlos en nuestras páginas. Disfrutad de estas páginas patrocinadas por el *Cruzado Mágico* de Playtex y recordad... ¡no existe ningún truco para que nuestra querida Larita aparezca en cueros! ¡Lo juramos por la mugre que recubre el interior y el exterior del coche de Drako!

### TOMB RAIDER I
Para pasar de nivel la cosa es muy sencilla: simplemente entra en el inventario mientras estás jugando (pulsando Select) y luego teclea L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2 y L2. Ahora sal del inventario y pasarás de fase automáticamente.
Para conseguir el máximo de munición para todas las armas debes ejecutar, también en el inventario del juego, la siguiente combinación: L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ● y L1. Vuelve a la acción y tendrás un auténtico arsenal.

### TOMB RAIDER II
Esta parte de la saga es la que tiene los trucos más difíciles de ejecutar, así que estad al loro y tened paciencia. Todos los trucos se deben ejecutar durante el transcurso normal de una partida, situando a Lara preferiblemente en un espacio abierto y plano

#### Pasar de nivel
Mantén pulsado R2 y da un paso lateral a la izquierda, luego un paso lateral a la derecha y finalmente otro paso lateral a la izquierda. Muy bien: ahora suelta R2 y mantén pulsado R1 para dar un paso atrás y un paso adelante. Suelta el botón R1 y gira tres veces sobre ti mismo pulsando la cruceta hacia la derecha o hacia la izquierda (da igual la dirección en que gire Lara). Suelta todos los botones. Ya sólo te queda dar un salto hacia delante con voltereta (para ello pulsa CCC mientras das el salto hacia delante) y conseguirás pasar de nivel.

#### Todas las armas y munición
Haz lo mismo que en el truco para pasar de nivel (paso izquierda, paso derecha, paso izquierda, paso atrás, paso adelante y gira tres veces sobre ti mismo), sólo que al final debes realizar un salto hacia atrás con voltereta (para ello pulsa ● cuando saltes hacia atrás).

Ahora deberías tener todas las armas del juego cargadas al máximo.

#### Lara explosiva
La utilidad de este truco es completamente nula, pero no nos hemos podido resistir a incluirlo. Mantén pulsado R1 y da un paso hacia delante y un paso hacia atrás. Suelta R1, da tres vueltas sobre ti mismo en cualquier dirección (izquierda o derecha). Finalmente pega un salto sencillo hacia atrás y...¡sorpresa! ¡Lara explotará como si hubiera ingerido 15 kilos de fabada!

### TOMB RAIDER III
Aquí tenéis una recopilación de los mejores trucos de la última secuela de la saga, en la que Lara se consagra como la Raquel Mosquera del videojuego. Para que funcionen los códigos, deberéis introducirlos en el transcurso de una partida normal sin pausar el juego.

#### Pasar de nivel
Pulsa L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 y L2. Si lo hacéis bien Lara dirá "no" (ya sabemos que es un contrasentido, pero parece que la silicona está empezando a afectar el cerebro de esta chica).

#### Todas las armas
Teclea L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 y R2. Un grito de Lara será la señal de que lo habéis ejecutado como unos campeones.

#### Todos los secretos
Dale a L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 y L2. Lara dará un suspiro de emoción al conseguir todos los secretos del nivel sin despeinarse.

#### Energía al máximo
Presiona R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2 y L2. Recuperarás la energía como si te hubieras tomado 15 latas de Red Bull.

#### Llave secreta de la casa
En la casa de Lara pulsa R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 y L2 para conseguir la llave que te dará acceso al circuito de carreras situado en los jardines exteriores del edificio.

⇦, ⇧, ✕, ■,
L1, R1, ⇨

La bomba más interesante del mundo
⇩, ⇨, ●, ●, ⇦, ⇦, ⇧, ■, ▲

¡Más rápido!
⇨, ●, ▲, ●, ✕. Pulsa R2 durante el juego para activar la velocidad.

Arma golpeadora
⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ▲, ⇧, ⇨, ⇩

Arma remolino
⇩, L1, ■, ▲, ⇨, ⇧, ✕

Sin enemigos
⇧, ■, L1, ⇦, L1, ■, ■

Súper peazo de pistola
⇨, ⇧, ⇩, L1, ⇩, ●, ⇦, ⇦

Munición perseguidora
■, L1, L1, ⇨

150 puntos de vida extras
■, ▲, L1, L1, ⇦, ■, ▲, ●, ⇨, L1

Puntos de vida al máximo
⇨, L1, ■, ▲, L1, ⇩

Cabezazo Señalizador
●, ▲, ▲, ●, ⇨,
⇧, ⇦, L1, ■

## NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

La última entrega de la 'necesidad de velocidad' te permite –entre otras cosas– conducir borracho. Como desgraciadamente, mucha gente ya lo hace sin trucos, desde *PlanetStation* nos solidarizamos con la DGT. ¡Vive!

Más coches
Completa el modo Hot Pursuit con cada coche de policía para conseguir nuevos vehiculos (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice y Lamborghini).

Modo borracho
Tras elegir tu coche, aprieta Start para cargar la carrera. Antes que la pantalla de carga aparezca, mantén presionado ⇧+L2+R1. Manténlos presionados hasta que desaparezca esta pantalla. La pantalla aparecerá borrosa, y aparecerán múltiples imágenes de cada coche.
Para que funcionen los siguientes trucos, tienes que seleccionar la opción 'Nombre' que se encuentra dentro de la pantalla 'Opciones'. Además, si activas alguno de ellos, no tendrás la opción de grabar la partida.

Helicóptero de Policía
Introduce el nombre Whirly. Si lo has hecho correctamente, aparecerá la frase 'Ayuda activada'. El helicóptero de policía sólo puede seleccionarse en el modo Test Drive.

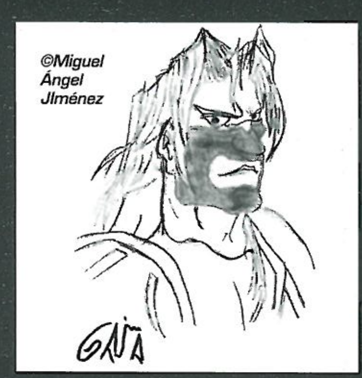
Coche Fantasma
Introduce el nombre Flash. Si lo has hecho correctamente, aparecerá la frase 'Ayuda activada'.

Coche Titán
Introduce el nombre Hotrod. Si lo has hecho correctamente, aparecerá la frase 'Ayuda activada'.

Policía Americano
Introduce el nombre Bigoven. Si lo has hecho correctamente, aparecerá la frase 'Ayuda activada', y aparecerán policías americanos en todas las regiones del modo Hot Pursuit.

## R-TYPE DELTA

Según nos han contado, para conseguir créditos ilimitados en R-Type Delta deberéis jugar más de seis horas con él (guardad en la tarjeta de memoria antes de desconectar la consola). Si la cosa funciona aparecerá el modo "Free Play". Como no hemos tenido seis horas libres de cierre para probarlos, intentad hacerlo y nos informáis del resultado ¿O.K.? En todo caso ahí van unos cuantos trucos comprobados:


©Miguel Ángel JIménez



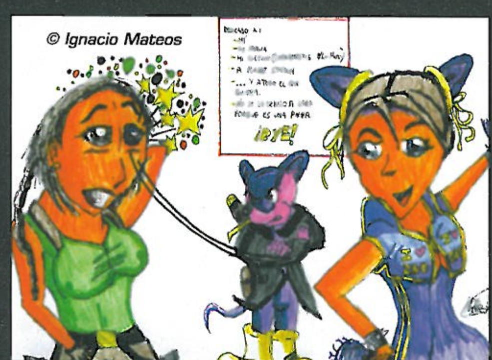
©Carmelo Fernández



© Alejandro Díaz

**¡GANADOR! Premio: Controlador, camiseta y gorra de *Planet***


© Ricardo Santaella



© Ignacio Mateos



© Jesús Sánchez



### Power-up rojo

Tras coger el Force Pod (según Holybear –también conocido en la Redacción como *Joíoniño*– "el chirimbolo redondo ese que se pega a la nave y funciona como escudo y arma ofensiva") pulsa Start para pausar el juego. Ahora mantén presionado L2 y pulsa ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩ + ■ para activar el *power-up* rojo.

### Power-up azul

Recoge el Force Pod (descrito en el truco anterior) pulsa Start y mantén presionado L2 mientras le das a ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩ + X.
Activarás el *power-up* azul.

### Power-up amarillo

Recoge el Force Pod (si a estas alturas no sabes lo que es, está claro que no lees nuestra revista con la atención mínima requerida) pulsa Start y mantén presionado L2 mientras pulsas ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩ +● para activar el *power-up* amarillo.

### Rellenar la Force Power

Para tener la Force Power al máximo pausa con Start, mantén presionado L2 y pulsa ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩+▲.

## SILENT HILL

Entre artículo y artículo continuamos pasando "bucho biedo" en la Redacción echando unas partidillas en Silent Hill. Hemos encontrado la solución al puzzle de los colores de la puerta del Hospital, aunque esta vez no lo ha descubierto Truji (nuestro director es daltónico perdido) y han sido Holybear y Drako quienes han unido sus cerebros –por llamarlo de alguna forma– para dar con la solución. Tras el sobreesfuerzo les hemos tenido que dar dos semanas de vacaciones; ya se sabe que esto de pensar es muy cansado cuando no se tiene costumbre. Ahí va la solución con los colores que van en cada una de las filas:

### Línea superior

Arriba-Izquierda: Rojo
Arriba-Centro: Blanco
Arriba-Derecha: Azul

### Línea media

Centro-Izquierda: Negro
Centro-Derecha: Naranja

### Línea inferior

Abajo-Izquierda: Amarillo
Abajo-Derecha: Centro: Púrpura
Abajo-Derecha:
Verde

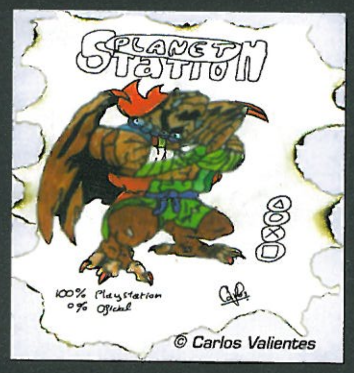


© Andrés Bello


© Joaquín Barreda



© Rosana Roiz



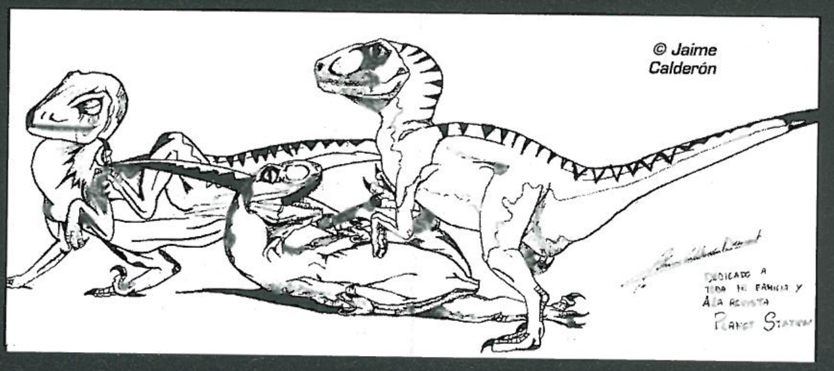
© Carlos Valientes


© Marcos Gañán



© Alberto García


© David Álvarez



© Jaime Calderón


© Daniel Blázquez

## CONCURSO

Participa con Planet Station y Guillemot en este sorteo y consigue GRATIS un mando puntuado con ●●●●●. Si quieres refrescarte la memoria, en el número 3 de *PlanetStation* encontrarás el análisis completo, ¡*pa'que* lo sepas!

# ¡GANA UNO DE LOS 10 CONTROLADORES ANALOG STATION SHOCK 2!



**Ahora viene la parte chunga. Tienes que PENSAR para contestar a la siguiente pregunta:**

### ¿QUÉ ES EL 'KEVLAR'?

a Un sabor de helado, de esos que ponen en las bolas de los cucuruchos
b Un personaje de *Warzone 2100* (teniente Kevlar, concretamente)
c Un material que, casualmente, recubre cierto modelo de controlador
d Un bocadillo libanés, con pan de pita y especias picantes

Dudamos mucho que lo sepas (esto es para picarte y tal), pero si crees que tienes la respuesta **llama al 906 421 954** y dilo **bien CLARO** y **bien ALTO** (es que hay cada uno, que no se le entiende nada, la verdad...).

**Recuerda: ESTE CONCURSO ES POR TELÉFONO.**
**¡Nada de cartas ni cupones! Una llamadita, ¡y listo!**

**Marca el :** **906 421 954**

**DINOS CUÁL ES LA RESPUESTA CORRECTA, DEJA TUS DATOS Y ENCOMIÉNDATE A SAN PLANETSTATION PARA QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE.**

**BASES DEL CONCURSO:**

- **Aceptar las bases del concurso.**
- **No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.**
- **Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.**
- **Sólo se aceptará una respuesta por llamada.**
- **Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.**

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios (IVA incluido).

El sorteo se celebrará el día 30 de junio de 1999 en las oficinas de la Editorial Aurum (sin notario).
Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 10 de *Planet Station*.

# Cuenta atrás

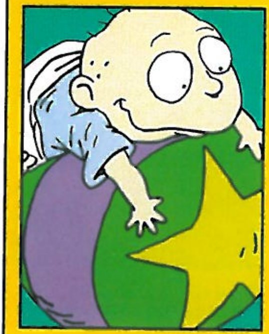
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

| TÍTULO | FECHA PREVISTA | DESARROLLADOR | DISTRIBUIDOR |
|---|---|---|---|
| Blaze and Blade | Mayo | THQ | Proein |
| Diver's Dream | Mayo | Konami | Konami |
| Final Fantasy VII (P) | Mayo | SquareSoft | Sony |
| GTA - London/Double Pack | Mayo | Take 2 | Proein |
| Gran Turismo (P) | Mayo | Polyphony | Sony |
| Heart of Darkness (P) | Mayo | Amazing | Infogrames |
| Legend | Mayo | THQ | Proein |
| Marvel Super Heroes vs Street F | Mayo | Capcom | Virgin |
| Metal Gear Solid | Mayo | Konami | Konami |
| Monkey Hero | Mayo | Take 2 | Proein |
| NBA In the Zone 99 | Mayo | Konami | Konami |
| Official Formula 1 Racing | Mayo | Eidos | Proein |
| Poy Poy 2 | Mayo | Konami | Konami |
| R-Type Delta | Mayo | Irem | Sony |
| Street Fighter Alpha 3 | Mayo | Capcom | Virgin |
| Street Fighter Collection 2 | Mayo | Capcom | Virgin |
| Bloody Roar 2 | Junio | Hudson Soft | Virgin |
| Bomberman | Junio | Hudson Soft | Virgin |
| Bomberman Fantasy Racing | Junio | Hudson Soft | Virgin |
| Bugs Bunny lost in time | Junio | Behaviour Interactive | Infogrames |
| Croc 2 | Junio | EA-Fox | Electronic Arts |
| Driver | Junio | Reflections | GTI |
| Extreme 500 | Junio | THQ | Proein |
| Kagero Deception 2 | Junio | Tecmo | Virgin |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | Junio | Eidos | Proein |
| No Fear Downhill Mountain Biking | Junio | Codemasters | Proein |
| RC Stunt Copter | Junio | Shiny | Virgin |
| Rugrats - Search for Reptar | Junio | THQ | Proein |
| Smash Court-Kournikova | Junio | Namco | Sony |
| Star Wars Episodio I | Junio | LucasArts | Electronic Arts |
| V-Rally 2 | Junio | Eden Studios | Infogrames |
| Ape Escape | Julio | Fox | Sony |
| Attack of Saucermen | Julio | Psygnosis | Sony |
| Capcom Generations | Julio | Capcom | Virgin |
| Carmageddon | Julio | SCI | Infogrames |
| Omega Boost | Julio | Polyphony | Sony |
| Shadowman | Julio | Iguana | Acclaim |
| Syphon Filter | Julio | 989 Studios | Sony |
| Chocobo | Agosto | Squaresoft | Sony |
| Kingsley | Agosto | Psygnosis | Sony |
| Kuruchi Finals | Agosto | Sony | Sony |
| Point Blank 2 | Agosto | Namco | Sony |
| Um Jammer Lammy | Agosto | SCEI | Sony |
| Wipe Out 3 | Agosto | Psygnosis | Sony |
| Earthworm Jim 3D | Septiembre | Viz Interactive | Virgin |
| G-Police 2 | Septiembre | Psygnosis | Sony |
| Le Mans 24 horas | Septiembre | Eutechnyx | Infogrames |
| Mission Impossible | Septiembre | X-Ample | Infogrames |
| Mulan Story | Septiembre | Revolution | Sony |
| Resident Evil 2 (Platinum) | Septiembre | Capcom | Virgin |
| Silent Hill | Septiembre | Konami | Konami |
| Speed Freaks | Septiembre | Funcom | Sony |
| X-Files | Septiembre | Fox | Sony |
| Indiana Jones | Octubre | LucasArts | Electronic Arts |
| StarTrek New Worlds | Octubre | Interplay | Virgin |
| Viva European Super League | Noviembre | Virgin | Virgin |
| Dino Crisis | Diciembre | Capcom | Virgin |

Las listas de lanzamientos son una verdadera pista de patinaje sobre hielo; cuando menos lo esperas, un título que parecía bien encarrilado pega un resbalón terrorífico y pierde un montón de posiciones en la parrilla de salida, o incluso puede llegar a desaparecer. Como batacazos más destacados, este mes tenemos a *Soul Reaver*, *Metal Gear Solid* y *Le Mans 24 Horas*, mientras que otros títulos como *Diver's Dream* han hecho lo contrario y aparecen por primera vez para el mes de mayo. Cuando esta revista llegue a tus manos ya habrás podido averiguar si algunas de las previsiones se han cumplido...

## acceso directo












CUENTA ATRÁS

ESTO PROMETE

# UM JAMMER LAMMY

## OVEJAS A TODO RITMO





*Por un beso de la gorda yo daría lo que fueeeraa...*




*Una escalofriante escena de Impactos Lammy TV. ¿Qué sucedería si el castor hubiera resbalado sobre la sierra?*



*"¡Yo soy una oveja, una oveja ye-ye, que tiene mucho ritmo y que canta en japonés...!"*



*"Creo que con tanta laca y tanta horquilla se me cae la cabeza a la izquierdaaaa..."*


Desarrollador: **NanaOn-Sha**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Disponible: **Septiembre,** como pronto

Junto con Rin-Tin-Tín, Lassie y el del vídeo del foie-gras y la Nocilla, PaRappa ha sido sin duda uno de los perros con más carisma de la historia. Su paso por nuestra gris supuso el pistoletazo de salida para los llamados 'juegos de música', aunque ninguno de ellos consiguió capturar el encanto de este marchoso chucho. Pero esto podría cambiar cuando llegue la segunda parte que Sony tiene previsto lanzar en España el próximo otoño, que promete ser tan bueno –e incluso mejor, nos atrevemos a decir– que el original.

Para empezar, no esperéis un título tan 'inspirado' como *PaRappa the Rapper 2*, ni *El retorno de PaRappa the Rapper*, ni nada por el estilo: el nuevo aspirante a bombazo de Sony se llama *Um Jammer Lammy*, ¡toma ya! Y ni siquiera está protagonizado por PaRappa; esta vez, la figura principal no será el mejor amigo del hombre, sino la mejor amiga de los ingenieros genéticos (y de algunos desviados): una oveja.

### ¡SUBID ESA MÚSICA!

Aunque no es una secuela en sentido estricto porque incorpora variaciones sustanciales, *Um Jammer Lammy* retoma todos los geniales elementos del 'universo PaRappa' que tan famoso hicieran al precursor de los *dance'm-up*. O sea, que preparaos para mover vuestro esqueleto por un universo repleto de situaciones ultra-surrealistas, personajes tan planos como el encefalograma de nuestros redactores y, sobre todo, ¡con mucha, mucha marcha! (¿de qué me suena a mí esta frase?).

El juego nos presenta a Lammy, una oveja cornuda que toca la guitarra en el grupo *Milkcan* junto a sus compañeros Mah-San (batería) y Katy Kat (bajo y garganta de oro del trío). Enchufes mediante, la banda ha conseguido por fin su primera actuación en el local más casposo de la ciudad. La historia comienza el día de autos, mostrándonos a una Lammy apuradilla de tiempo porque llega tarde al debut. Mientras piensa qué excusa pondrá a su retraso, atraviesa la puerta del escenario sacando el hígado por la boca (aaarggh)... y se encuentra a su colega Katy Kat presentando al nuevo miembro de la banda: ¡el inefable Maestro Cebolleta!

Con la misma mecánica que en *PaRappa the Rapper* –apretar diferentes botones en el momento adecuado–, deberemos seguir el ritmo del camarada Cebolleta mientras nos adoctrina acerca de las situaciones que iremos encontrando en el juego. Tras superar con éxito este primer desafío, el venerable y oloroso maestro nos dará la clave que Lammy deberá seguir para triunfar en su periplo: "Todo está en la mente".

Fundido en negro. Lammy se despierta y comprueba que el festival de luz y color al que ha asistido sólo ha sido un sueño (o, más bien, ¡una pesadilla!). Mira el despertador y ¡sólo quedan 15 minutos para llegar al concierto! Es entonces cuando comienza la particular odisea de la guitarrista: con la hora pegada al... ejem, reloj, deberá enfrentarse a unas situaciones histriónicas que le obstaculizarán el paso, utilizando como instrumento desde una manguera hasta un bebé-conejo.

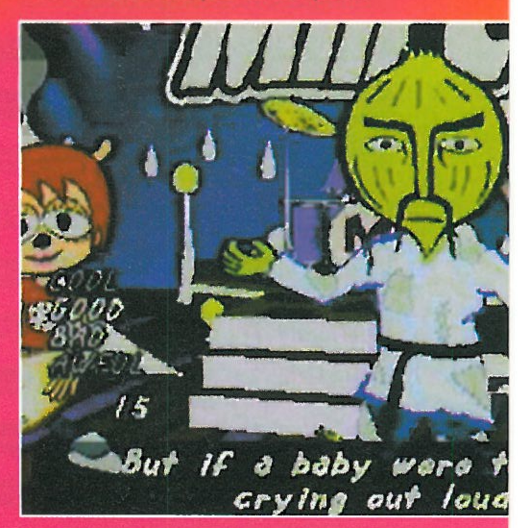
Aunque, por respeto al factor sorpresa, no desvelaremos aquí la alocada historia de *Um Jammer Lammy*, sí os adelantamos que os enfrentaréis a situaciones tan disparatadas como tocar a los mandos de un avión, sortear una manifestación de embarazadas o deleitar los oídos de una manada de zombies infernales. Surrealismo en estado puro.

### SÓLO FALTA PIMPINELA

Como señalábamos antes, el desarrollo del juego es prácticamente idéntico al de *PaRappa*. Básicamente, consiste en ir acompañando musicalmente a los personajes que iremos encontrando en cada escenario. Pero esta vez no se trata sólo de rapear, sino que deberéis interpretar los dispares estilos musicales que encontraréis a lo largo del juego: funky, rock'n'roll, heavy metal, country... Ni en las peores pesadillas de Joaquín Luqui encontraréis semejante batiburrillo rítmico.

No os resultará nada fácil. De hecho, el cambio más notable respecto a su antecesor es la infernal dificultad. Si queréis llegar a dominar los progresos de Lammy, mejor que os aprendáis de memoria el mando de vuestra Play y la situación exacta de cada botón. ¿Os parece algo trivial? Probad a apretar en décimas de segundo la serie 'L1, ▲, ●, ■', todo ello mientras seguís el ritmo de la música y estáis atentos a la siguiente secuencia. Y esto no es todo: conforme avancéis en el juego, los distintos personajes os darán artilugios con los que cambiar los sonidos de la guitarra. Para alcanzar una mayor puntuación deberéis probar las diferentes combinaciones de estos cacharros –trastos tales como un harmonizador, un distorsionador, etc.– en el momento adecuado.

Además, una vez pasada una panta-




*Lo malo del Maestro Cebolleta es que le huele el aliento. Y el pelo, y el bigote, y la cabeza, y las cejas, y las piernas, y el píloro...*

lla, aparecerá su correspondiente versión para dos jugadores. Con un jugador llevando a Lammy y el otro a su versión infernal en blanco y negro, podremos elegir entre cooperar para pasarnos el escenario en cuestión, o bien competir tratando de robarle puntos al otro. Pero, sin duda alguna, la palma se la lleva la sorpresa que os espera si tenéis la paciencia suficiente para pasaros el juego entero. ¿Acaso no os habíais preguntado por qué *Um Jammer Lammy* es en realidad la segunda parte de *PaRappa*?

## ¿DELIRANTE O SIMPLEMENTE GENIAL?

La versión beta que ha llegado a *Planet* tiene las letras de las canciones en inglés, con subtítulos en este mismo idioma y en japonés. Dado que la versión de *PaRappa* que se lanzó en nuestro país tenía los subtítulos traducidos al castellano, suponemos que su segunda parte también lo estará, ya que las coplas realmente no tienen desperdicio.

Tras el éxito de *PaRappa the Rapper*, los señores de Sony dieron carta blanca a su guionista y creador de personajes, Rodney Greenblat, para que se desmelenara en esta segunda parte. No sabemos de qué marca es la cola que esnifa este señor, pero por lo que hemos podido ver, da un resultado excelente a la hora de crear obras de un surrealismo tan subido que harían palidecer al mismísimo Dalí.

Gracias a unos personajes carismáticos (*¡Maestro Cebolleta for President!*), unos gráficos mejorados respecto a la primera parte y la música como motor de la historia, estamos seguros que *Um Jammer Lammy* será uno de los lanzamientos más *sonados* de este año. Fans de PaRappa: ¡esperad con ansiedad el otoño, vale la pena! No-fans de PaRappa: ¡esperad con ansiedad el otoño, vale la pena!

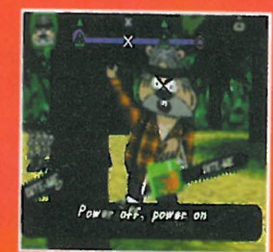




¡Oh, no! ¡Fernando Fernán-Gómez en su última rueda de prensa!



El oso, cuanto más rosa, más hermoso.




Al igual que en La matanza de Texas, el tipo de la sierra está bastante 'castornado'.

¡Abuelo, no se menee tanto que va a sufrir un desprendimiento de sobaco!




PaRappa haciendo reformas en su 'cuarto de baño'.



# PERSONAJES

**Al igual que por la Redacción de *Planet*, por *Um Jammer Lammy* pululan gran cantidad de *freakies*, a cuál más curioso. Todos ellos tienen en común unas ganas locas de juerga y el mismo volumen que una compresa extraplana pisoteada por un hipopótamo.**

### *MILKCAN* SON...

**Lammy:**



La protagonista del juego. Lammy es una oveja con serios problemas de autoestima debido a las dificultades que tiene para encontrar una gorra de su talla. (¡Tenemos que mandarle la de *Planet*!).

**Katy Kat:**



Esta gatita azul de cabeza trapezoidal es la cantante y líder de Milkcan. Su optimismo ante la vida rebasa incluso al de los que aseguran que a la N64 aún le queda mucha vida...

**Ma-San:**



Dos brazos pegados a un ser es la descripción más adecuada para el ratón batería del grupo. Desde los tiempos de Popeye no se habían visto similares antebrazos.



### LOS PAISANOS SON...

**Chop-Chop Maestro Cebolleta:**



El mito. Aparte de una exquisita fragancia corporal, su mejor arma es el 'Rapung-Fu', un estilo de lucha que combina rap y artes marciales.

**Jefe Puddle:**



Un dálmata será tu anfitrión en el segundo escenario. Como jefe de la brigada de bomberos, es un auténtico maestro meneando la manguera.

**Cathy Pillar:**



Este enorme gusano de seda es la comadrona de la ciudad de Lammy. Tiene la pésima costumbre de regurgitar gelatina rellena de sospechosos tropezones...

**Capitán Fussenpepper:**



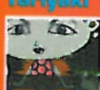
Un vejestorio con el cerebro más arrugado que una pasa en remojo. Es capaz de pilotar un avión a pesar de sufrir Parkinson, demencia senil e incontinencia urinaria. (¡Que aprendan los quejicas señoritos del SEPLA!).

**Paul Chuck:**



Con una sierra mecánica en la mano, este castor es capaz de talar árboles, fabricar guitarras, cortarse las uñas y depilarse, todo al mismo tiempo.

**Teriyaki Yoko:**



¡Arrepentios, todos aquellos que han caído en el pecado! ¡En el infierno os aguardan castigos tan terribles como soportar a este clon liofilizado de Mariah Carey!

**Y, *por supues*, PaRappa:**



Um Jammer Lammy consigue, en un mismo título, dos juegos. Una pista: cuerpo triangular, orejas de felpa, gorro rapero... ¿Acaso creíais que en la segunda parte de SU juego no iba a salir ÉL?





ESTO PROMETE

## HOY JUGAMOS CON DON SIFÓN

# SYPHON FILTER


*Logan, más colgado que un póster de Planet.*


*Logan ante la nueva vivienda unifamiliar de nuestro diseñador gráfico (qué ideas tiene, el 'jodio niño'...).*

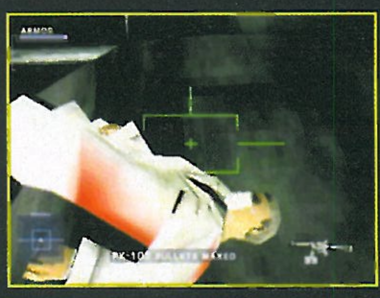

*En cambio, la vivienda de Drako se parece más a la catedral de Burgos.*

Desarrollador: **989 Studios**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Disponible: **Julio**

¿Estás harto de ese vecino nintendero que intenta ponerte los dientes largos con ese pedazo de cartucho que se llama *GoldenEye*? Pues congratúlate, porque *Syphon Filter* ha aterrizado en el planeta PlayStation y, tras echarnos unas partidillas con la versión americana, podemos dar fe de que es una auténtica joya. Los programadores yanquis de 989 Studios se han sacado de la manga, sin hacer ruido, un juego que combina a partes iguales acción, estrategia, exploración y buenos gráficos.

Lo que más nos ha sorprendido de *Syphon Filter* es la profunda y absorbente jugabilidad que posee. La mecánica básica del juego consiste en superar cada misión a base de ir cumpliendo los objetivos que nos encomiendan nuestros superiores. El protagonista, Gabriel Logan –que, en cuestión de operaciones especiales, lo mismo sirve para un roto que para un descosido–, deberá llevar a buen puerto todo tipo de operaciones: evitar la ejecución de sus compañeros mediante el rifle de visión nocturna, ajusticiar a unos científicos, cargarse a un jefazo que nos quiere chamuscar con un lanzallamas, proteger a unos artificieros mientras desactivan una bomba, infiltrarse de incógnito en un museo...

Para dar más emoción a la cosa, durante el transcurso de cada misión recibiremos las incordiantes llamadas de nuestra compañera Lian Xing (¿de qué nos suena a nosotros esto?), quien nos marcará nuevos objetivos o, algunas veces, nos dará alguna que otra pista para allanar nuestro camino.


*A Logan se le ha escapado otro daño colateral.*

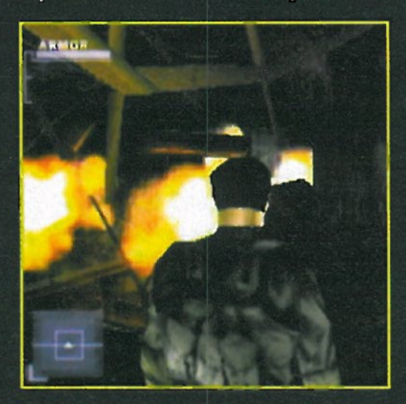
El argumento no es el mejor que hemos visto en un videojuego, pero serviría para cualquier película de acción. Gabriel Logan es "funcionario" de una agencia de Washington (versión cutresalsichera de la CIA) que combate los pérfidos planes del terrorista internacional Erich Rhoemer, un malvado que pretende arrasar los Estados Unidos con el virus Syphon Filter (una terrible arma biológica sólo comparable a los efluvios corporales de los redactores de esta revista tras estar tres días sin dormir ni ducharse durante el cierre). Únicamente el sufrido jugador que complete las 19 fases del juego podrá evitar que las hamburguesas con manteca de cacahuete caigan del primer puesto del ránking americano de productos mortíferos.

### MEJOR QUE UN DRY MARTINI

La variedad de su desarrollo convierte a *Syphon Filter* en un cóctel explosivo en el que se combina lo mejor de diversos estilos de juego. Así, deberás avanzar a tiro limpio entre una lluvia de balas –como en el mejor juego de acción–, al tiempo que te abres paso a través de unos vastos escenarios que no tienen nada que envidiar a los de *Tomb Raider*. Y también tendrás que deslizarte sigilosamente por entre los guardas enemigos como si fueras el mismísimo Solid Snake.

Por cierto, aunque las comparaciones son odiosas, hay que reconocer que este juego es más extenso y duradero que la obra de Hideo Kojima. Eso sí: Logan no tiene ni un ápice del carisma ni de la complejidad emocional de Snake y compañía, así que una cosa va por la otra.

Los gráficos que sirven para escenificar esta trama, sin ser la séptima maravilla, se mueven con una gran suavidad. Además, la cámara funciona de forma eficaz y no nos deja nunca vendidos ante las tropas enemigas. Hay detalles que demuestran que los programadores han querido, sobre todo, hacer la vida más fácil al jugador; por ejemplo, nuestro personaje se vuelve transparente cuando se acerca mucho a la cámara para que podamos ver en todo momento lo que sucede a su alrededor.


*¡Pero qué bruto eres, Patxi! ¡¿A quién se le ocurre estornudar dentro del metro?!*

Por supuesto, se han incluido unas cuantas secuencias de vídeo entre cada fase que no están mal del todo, aunque Logan luce una cara de panquemao

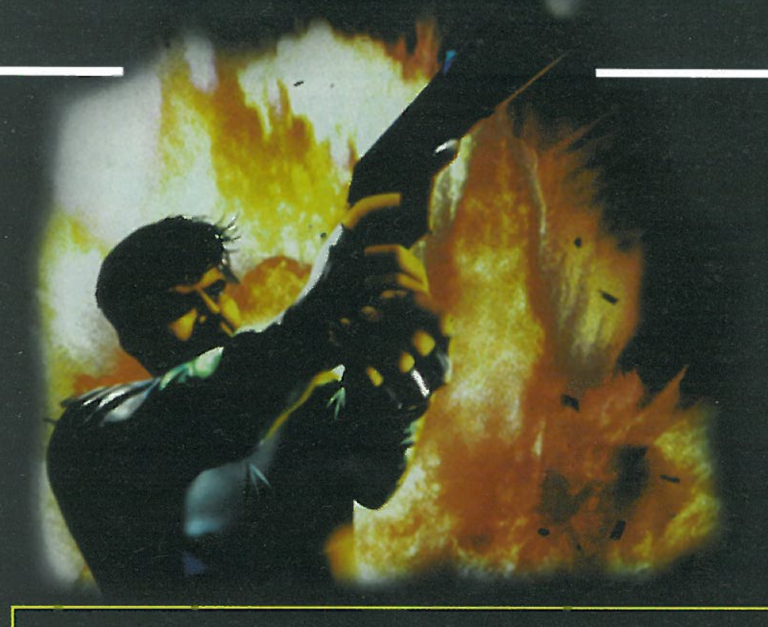
### ESCENAS GRATUITAS

Los responsables de 989 Studios no se han cortado ni un pelo a la hora de incluir suculentas escenas de violencia completamente gratuita para amenizar las largas horas de juego de *Syphon Filter*. Nuestras secuencias favoritas son las del enemigo en llamas del metro, al que deberemos liberar de su sufrimiento con nuestro quitapenas, y la misión en la que deberemos eliminar científicos desarmados que nos suplican por su vida al grito de "no me mates, estoy desarmado".

Toda una delicatessen para corazones sensibles que deleitará a los fans de Michael Landon en general y de *Autopista hacia el cielo* en particular.




Este misil es más inteligente que el propio Logan (cosa, por otra parte, no muy difícil).



antológica y, encima, ¡no tiene cuello! No habíamos visto nada igual desde Pedro Picapiedra.

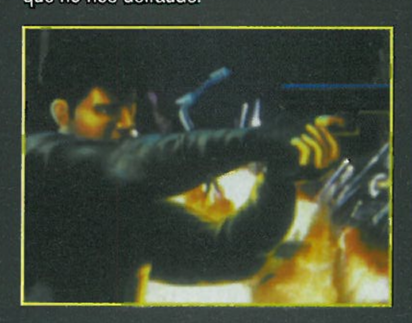
## LA POTENCIA NO SIRVE SIN CONTROL

Uno de los puntos fuertes de *Syphon Filter* es el excelente e intuitivo sistema de control de Logan. Un mismo botón sirve para recargar, usar objetos, encaramarse a plataformas y colgarse de las manos. Esto significa que ya podéis olvidar las luxaciones de dedos que os ha provocado Lara Croft en el pasado (aparte de otras cosas inolvidables, claro está).

Por otra parte, se han incluido diferentes sistemas de disparo que se adaptan perfectamente a las diversas situaciones que te encontrarás en el juego. Lo mismo puedes disparar indiscriminadamente arrasando todo lo que se te ponga a tu paso, que apuntar a un enemigo en concreto o afinar la puntería al píxel con tu rifle sniper para hacer blanco entre los ojos.

Si lo que quieres es acción, este juego sin duda colmará todas tus expectativas, dándote además toda la variedad y profundidad que se exigen en los tiempos que corren. Ya se pueden ir calzando los usuarios de Nintendo 64 que tanto alardean de su maldito *GoldenEye*, porque *Syphon Filter* le da un buen repasito.

Mucho nos tememos que, a este paso, a los discípulos de la máquina favorita de Shigeru Miyamoto sólo les quedará la opción de agarrarse a *Zelda* como a un clavo ardiendo. Lo único que nos podría estropear la fiesta es que el juego no llegara a España traducido al castellano (es imprescindible entender las voces y el texto para jugar), por lo que imploramos a Sony que no nos defraude.



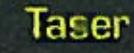
## APUNTA, DISPARA Y... ¡CORRE!

Gabriel Logan dispone de un arsenal más variado que las innumerables excusas de nuestro redactor Drako para no dar un palo al agua ("dejadme que juegue a fondo antes de escribir" y "mejor esperamos a que llegue una beta más completa del juego antes de hacer nada" son las más recurrentes). Aquí tenéis una pequeña muestra de lo que os espera:



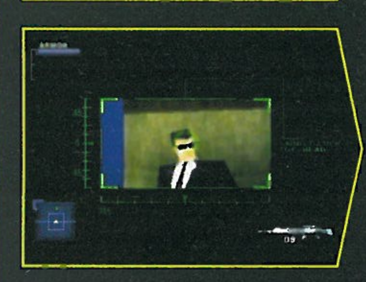
### Pistola 9 milímetros con silenciador

Un arma con poco poder de fuego, pero muy efectiva para eliminar a la víctima de turno sin llamar la atención, parapetado a una distancia prudencial. No hay nada más limpio en el mundo del espionaje que apuntar a la cabeza, apretar el gatillo y ver cómo se desploma nuestro objetivo cuando se oye el "fuiiik" del silenciador. Como dirían en *Airbag*: "mu' pofesional".



### Taser

Este arma no es muy útil en las fases más avanzadas del juego, pero tiene munición ilimitada y, además, es muy espectacular. Lo que hace este aparato es descargar sobre nuestro conejillo de indias unos 500.000 voltios en canal, dejando al pobre diablo de turno más carbonizado que el antiguo Liceo de Barcelona.



### Rifle sniper

Hoy día el rifle sniper resulta prácticamente indispensable para cualquier juego de espionaje que se precie. Gracias a su magnífico efecto zoom, podrás marcarles la raya en medio a los enemigos desde 100 metros de distancia. El sniper ya está a la venta en la teletienda de Gabriel Logan, a un módico precio y con un cuchillo pelapatatas serie *Rambo* de regalo.



### Rifle de visión nocturna

El rifle de visión nocturna es tan imprescindible para Gabriel Logan como el osito de peluche para nuestro redactor-mascota Holybear a la hora de acostarse. Con esta maravilla de la técnica, lo mismo puedes eliminar a un mercenario oculto en las sombras de la noche, que espiar por la ventana a esa vecina del 5º que siempre te sonríe cuando se cruza contigo en el portal.


¡Hay que ver qué mala sombra tiene el Logan este!


Solid Snake + Pedro Picapiedra = Gabriel Logan


"¡Alto ahí! ¡Queda detenido por saltarse el paso de cebra!"


Ponle una trenza, un par de peich y un buen fistro de abajo, y tendrás a Lara Croft.


Con ustedeees... ¡El increíble hombre sin cuello!



# APE ESCAPE

## EL PLATAFORMAS DE LOS SIMIOS





Es tan bajito que la cabeza le huele a pies.


Holybear y Drako antes de la operación de cirugía.


Con ese tamaño, más que mariposas, cazará misiles de la OTAN.

| | |
|---|---|
| Desarrollador: | **Sony** |
| Editor: | **Sony** |
| Distribuidor: | **Sony** |
| Disponible: | **¿Otoño?** |

Desde la salida al mercado del controlador analógico Dual Shock, todos hemos tenido una duda existencial enorme: ¿para qué demonios sirve el condenado champiñón derecho del pad? Y ahora, ¡por fin!, hemos visto la luz: sirve para jugar a *Ape Escape*, el nuevo plataformas de Sony. La mala noticia es que no podremos disfrutar de este título con un mando digital, así que los viejos fans de la cruceta direccional ya se pueden ir despabilando.

Pero vayamos por partes. ¿De qué va *Ape Escape*? Según el argumento del juego, una panda de simios cansados de que les echen cacahuetes a las jaulas se rebelan y, al grito de "soy un mono y estoy orgulloso de ello", roban una máquina del tiempo de un laboratorio científico. El plan de los primates consiste en cambiar la historia de la evolución para poder dominar ellos el planeta en lugar del hombre. Todo



estaría perdido para los humanos si no fuera porque nuestros héroes, Spike y Buzz (chico y chica), se comprometen a capturarlos a través de una veintena de niveles con el fin de evitar el inminente ¿desastre?

Bueno, la cuestión es que el juego tiene una pinta estupenda gracias a un magnífico entorno 3D y, además, ¡posee elementos originales! Como ya hemos dicho, *Ape Escape* utiliza los dos controladores analógicos: uno sirve, evidentemente, para mover a nuestro personaje, mientras que el otro acciona diferentes *gadgets* y vehículos que nos ayudarán a cazar a nuestros peludos enemigos. Los utensilios van desde una



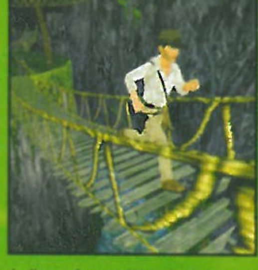
simple red tipo cazamariposas hasta un coche manejado por radiocontrol.

Estad alerta porque próximamente os ofreceremos un "mono-gráfico" de este prometedor juego (ahora que se retira Jesulín, alguien tiene que hacer este tipo de chistes).



## SI LARA CROFT FUERA HOMBRE, SERÍA ÉL

# INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


Indiana Jones debe de calzar un sombrero del 47, como mínimo.

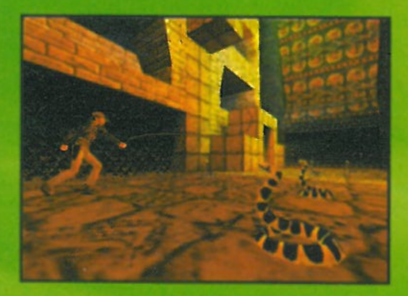

O es un monje oriental, o es un Village People escapao.


Indy, todo un pionero en el uso del nuevo metro ecológico.

| | |
|---|---|
| Desarrollador: | **LucasArts** |
| Editor: | **LucasArts** |
| Distribuidor: | **EA** |
| Disponible: | **Octubre** |

Vuelve el profesor que todas las alumnas de arqueología querrían tener. La segunda gallina de los huevos de oro para Lucas (la primera es algo llamado *'Star Wars'* que corre también por estas páginas) ha decidido por fin asomarse a los circuitos de la Play para protagonizar su primera aventura en nuestra gris.

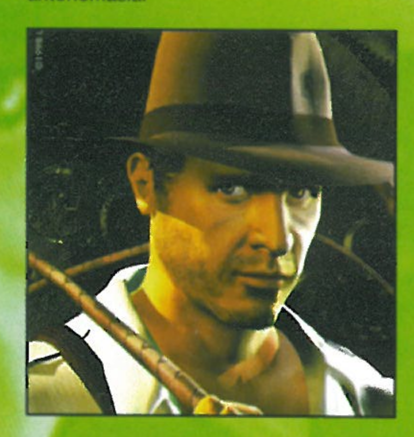
Año 1947. Tras el sarao de la segunda guerra mundial, el mundo se encuentra sumido en los prolegómenos de la guerra fría. Agentes soviéticos inician la búsqueda, bajo las órdenes del gobierno ruso, de las ruinas de la Torre de Babel con el fin de activar una puerta interdimensional que les permitirá someter al mundo a su dominio. Sólo un hombre puede impedir que comience la importación masiva de ensaladilla rusa y el reparto de vodka gratuito en los colegios de todo el planeta: Jones, Indiana Jones.



En el juego, Indy hará gala de todo lo que ha aprendido en tres películas e incontables videojuegos (para otras plataformas): agitar el látigo, lucir una eterna barba de tres días y salvar un poco al mundo antes de desayunar. A través de los complejos niveles del juego, el señor Jones deberá arrastrarse, correr, saltar, nadar y balancearse con el látigo mostrando una agilidad que envidiaría hasta la mismísima Lara Croft.

Para avanzar tendremos que resolver una gran variedad de puzzles y explorar numerosos escenarios –grutas, calabozos, templos perdidos...–, así como recoger piezas de la Máquina Infernal que nos proporcionarán nuevas habilidades. Todo esto, teniendo a los soviéticos pisándonos los talones con la sana intención –inocentes ellos– de acribillarnos a balazos. Pese a que Harrison Ford no ha puesto la voz de Indiana en el juego original, en la versión española sí será su doblador en castellano quien hable por el famoso arqueólogo.

¡Temblad Laradictos! Se acerca la penúltima cruzada del aventurero por antonomasia.





## ¡DÉJAME A MÍ ESE GORDITO QUE CORRE!

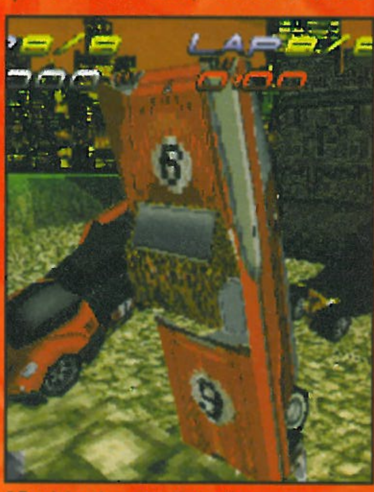
# CARMAGEDDON

ESTO PROMETE

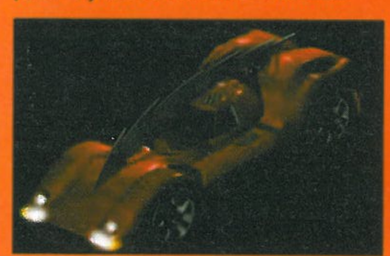
Desarrollador: **SCI**
Editor: **SCI**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **Julio**

Este juego va a ser un puntazo. Por nuestras manos ha pasado tan sólo una beta al 75% de desarrollo y en versión inglesa, pero los litros de sangre roja y humana (que luego cambiarán de color), la emoción sin límite y un espíritu salvajemente incondicional "destrúyelotodomachacaaplasta", no dejan lugar a dudas.

El juego promete 30 niveles en los que sembrar el caos, 10 escenarios distintos, más de 30 coches diferentes con *power-ups* característicos y un considerable arsenal de armas específicas. Los aficionados a la acción en la consola gris estamos de suerte: tras ver las diferencias entre las versiones de este título para PlayStation y N64, podemos atestiguar que salimos ganando. En la N64 los escenarios tienen un diseño más infantil, las texturas y las deformaciones resultan menos suaves y realistas, y los escenarios no exhalan el mismo ambientillo cutre-urbano-basurero que le aporta a *nuestra* versión para Play una autenticidad inusitada.



*"¡Patxi, hombre, cuando te dije que tiraras para arriba no me refería a esto!"*



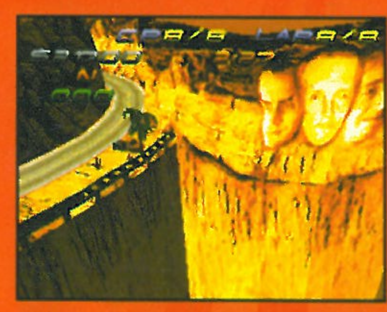
*A la hora de conducir, la aleta no sirve de mucho, pero a la hora de ligar, no veas...*



*Las fotos que hay en el salpicadero del coche junto al "Papá no corras". ¿O son los otros conductores, inspirados en el equipo de SCI?*

### ALIENS CON SANGRE VERDE

En el futuro-cercano-postapocalíptico de *Carmageddon*, la gente sigue teniendo ganas de visitar canchas deportivas y centros comerciales pese a haber sufrido el holocausto de turno. Lo mismo que haces tú, y por ahí, por esos escenarios, van los tiros (o los rayos eléctricos y los atropellos, en este caso). También hay misiones que cumplir e incluso una opción 'Head to Head' para batirte en duelo de motores hasta la explosión con tu primo, tu jefa de Redacción o tu amigo del alma. Eso sí: al final los enemigos en pantalla serán aliens con la sangre verde, y la verdad es que cuantos más, mejor.



Mientras Sam Forrest –uno de los principales responsables del desarrollo de *Carmageddon*– le barría de la pantalla en modo multijugador, el Fittipaldi que tenemos de corresponsal en Madrid vio que algunos aspectos del título todavía no están terminados, como el mapa completo en pantalla o la sensibilidad de los mandos. Pero, por otra parte, también quedó claro que las deformaciones de los coches después de los trompazos están megaconseguidas, y que cada coche tiene su propia personalidad: mientras que el *boogie* salta que es una maravilla, el rojo del calvorota es fenomenal para correr y embestir. Y, para rematarlo, los caretos de los distintos conductores se corresponden con los desarrolladores de la casa británica SCI (Sam es el tipo vestido de cura, tipo Stephen King). Un puntazo, vaya.

'El Guerrero de la Carretera' viene hacia la Play. Que se aparten de su camino los que no quieran morir. O, mejor, que no se aparte nadie.



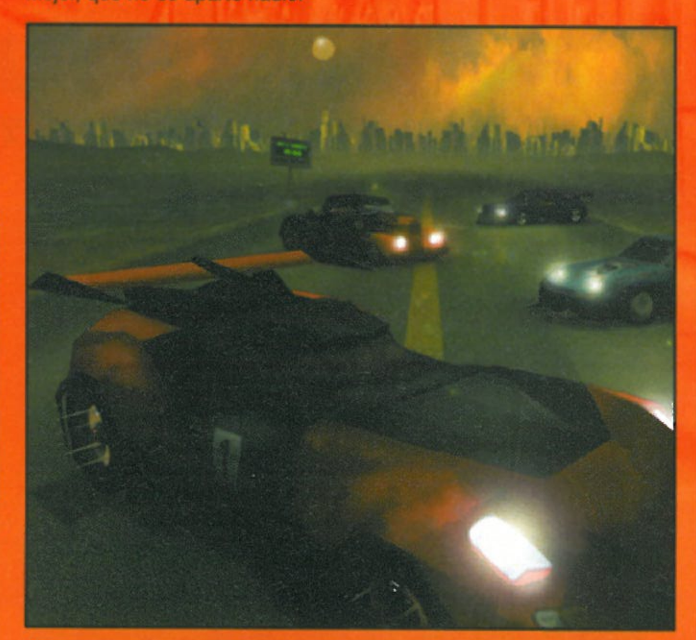
*Damm Bier, Damm Bier, Damm Bier: ¡Damm Bier!*



*¡Menuda cerrada le ha pegado al coche de la Familia Monster!*



*En plena noche y con los faros apagados. Te van a meter un puro, que ni la Lewinsky.*







*¿Quién es quién? Nuestro corresponsal en Madrid salió de la sesión de pruebas del juego un poco alterado. Esperamos que el Sr. Carmageddon no nos demande por plagio.*

# BUGS BUNNY LOST IN TIME

## SUPER BUNNY 64



"¡Paisa, paisa! Vendo Trolex de oro, Marlboro y Güinston."



Cincuenta más como ésta y monto una verdulería.



El Macario del garrote tiene sueño. ¡Ni que hubiera vivido un cierre de PlanetStation!

| | |
|---|---|
| Desarrollador | **Behaviour Interactive** |
| Editor | **Infogrames** |
| Distribuidor | **Infogrames** |
| Disponible | **Junio** |

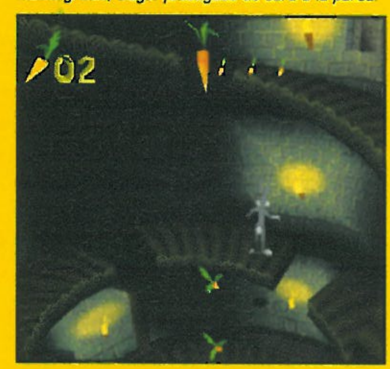
Tras su escarceo cinematográfico junto a Michael Jordan, el bueno de Bugs Bunny ha decidido darse un garbeo por la PlayStation. *Bugs Bunny lost in time* viene a ser un *Super Mario 64* con el conejo de la suerte como protagonista. Ya sabemos que la cosa suena bastante *patillera*, pero da toda la impresión de que, con este juego, Infogrames ha aplicado a rajatabla la fórmula "jugabilidad Miyamoto + licencia dibujos Warner = Éxito seguro". Como seguramente ya habréis adivinado, *Bugs Bunny lost in time* es un plataformas 3D en el que prima la exploración y la libertad de movimientos, sólo que esta vez, en lugar de recoger estrellas, deberéis coger zanahorias de oro y relojes (no sabemos si nuestros corazones podrán aguantar cambios tan drásticos de planteamiento).

La trama de este título arranca cuando Bugs Bunny, tras perderse viajando a Albuquerque, acciona por error una máquina del tiempo que parece sacada de la famosa novela de H.G. Wells. Hecho esto, a nuestro conejil héroe no le quedará más remedio que desplazarse por diferentes periodos históricos –¿no le pasó esto mismo a un tal Bandicoot?– antes de poder volver a su tiempo. Tendremos que recorrer concretamente cinco mundos diferentes (Prehistoria, Edad Media, Años 30, Futuro y Era Pirata), además de una fase tutorial en la que Merlin Monroe nos enseñará los movimientos básicos de nuestro personaje a través de una serie de pruebas sencillitas.

En total encontraremos 22 niveles (19 normales más 3 de bonus), a los que iremos teniendo acceso a medida que recojamos los dichosos relojes del juego. Los programadores han intentado que el juego no resulte demasiado monótono incluyendo algunas pruebas bastante originales, como por ejemplo una divertida carrera en la que deberemos superar a Marvin el marciano.

Los gráficos, como era de esperar, tienen todo el encanto de los dibujos animados en los que se inspira el juego, pero la versión beta que hemos probado todavía presenta algunos problemillas: se produce más de un baile de polígonos en el juego y el campo de visión tiene menos profundidad que los guiones de Sylvester Stallone. Y, puestos a criticar, ¿por qué no editan un *Um Jammer Bunny* en lugar de otro título más de plataformas? Anda que no disfrutaríamos cantando todos a coro aquello de "Porky, Porky, nuestro rey" al estilo de *Parappa The Rapper*.

Lo de perseguir a las nenas con la zanahoria no ha hecho gracia, Bugs. ¡Castigado de cara a la pared!




# SABOTEUR

ESTO PROMETE

## NINJAS, PERROS Y DEMÁS BESTIAS

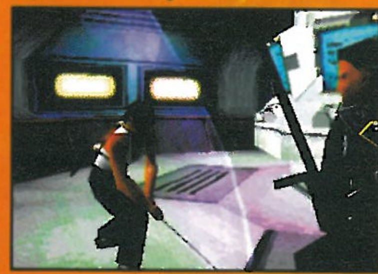


Justo cuando te acabas de poner las zapatillas de andar por casa para estar más cómodo, ¡va y te pilla un ninja!

| | |
|---|---|
| Desarrollador | **Tigon** |
| Editor | **Eidos** |
| Distribuidor | **Proein** |
| Disponible | **¿Octubreerrr?** |

El oscuro mundo de los ninjas siempre ha tenido un gran número de seguidores entre el público de los videojuegos. Sin ir más lejos, títulos como *Tenchu* y *Shinobi* han gozado de una gran aceptación entre los usuarios de PlayStation y Sega, respectivamente. Tras aquel más que decente *Ninja*, Eidos vuelve a la carga y recupera un clásico de los 8 bits protagonizado por uno de esos asesinos encapuchados del Japón medieval.

La historia de *Saboteur* nos sitúa en un extraño mundo futurista donde coexisten la magia y los ingenios mecánicos. Utilizando una perspectiva en tercera persona deberemos guiar a Shin, un ninja capaz de realizar gran cantidad de movimientos ofensivos armado con una enorme lista de mortales artilugios.



"¡Ahí estoy yo! ¡Repartiendo sablazos con mi camiseta Imperio!"



Pero no estaremos solos en nuestra andadura por los más de 20 niveles del juego: nos acompañará en todo momento nuestro fiel perro Shiro. Este can servirá para algo más que ir a buscarnos el periódico cada mañana: al estilo del clásico de Sega *Shadow Dancer* (segunda parte del mítico *Shinobi*), cuando estemos rodeados de enemigos podremos enviar a nuestro sabueso para entretenerlos durante el tiempo suficiente para meterles un *shuriken* entre ceja y ceja.



La acción de *Saboteur* se encuentra a medio camino entre *Tomb Raider* y *Soul Blade*. La parte de aventura la proporcionan los extensos escenarios y los decorados, con los que podemos interactuar a fin de conseguir diferentes objetos vitales para llevar la misión a buen puerto. A todo ello hemos de unir el 'refinado' sistema de combate que está desarrollando el equipo de programación: cuando nos enfrentemos a los enemigos podremos utilizar las distintas técnicas y combos del personaje para deshacernos de ellos.

Si los señores de Tigon consiguen mezclar adecuadamente aventura, beat-'em-up y un perro sin que resulte un pastiche multicolor, estad seguros que *Saboteur* dará mucho que ladrar.

# MISSION: IMPOSSIBLE

## ¡¡DEJA DE REÍRTE, SNAKE!!

Desarrollador: **X-Ample**
Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **Septiembre**

Los agentes secretos están de moda. Desde la aparición de *Metal Gear Solid*, parece que las compañías estén empeñadas en que sólo juguemos al



'espía, dispara y corre'. Aunque, si todos los títulos de este tipo consiguen la calidad que prometen *Syphon Filter* o este *Mission: Impossible*, por nosotros como si quieren hacer un juego con el Superagente 86 de protagonista.

En el caso que nos ocupa, *Mission: Impossible* viene arropado por el 'éxito' que cosechó hace algunos meses la versión para N64. Para alivio nuestro, el juego ha sido rediseñado en parte y no es una conversión directa de aquel regularcete título para la consola 'tecnológicamente superior'.

El guión está vagamente basado en la película que protagonizó Tom Cruise. Adoptamos el papel del agente Ethan Hunt, que tiene que demostrar su inocencia ante las imputaciones de traición del acusica de turno. A partir de aquí tendremos que abrirnos paso a tiro limpio a lo largo de 20 niveles, la mayoría de ellos sacados directamente de la película.

El equipo desarrollador de *Mission: Impossible* ha puesto un énfasis especial en la parte gráfica: los escenarios estarán cuidados hasta el mínimo detalle. Como curiosidad, encontramos una novedosa opción que nos permitirá cambiar la cara del protagonista, pero éste es tan sólo uno de los elementos encaminados a sumergirnos en la historia.

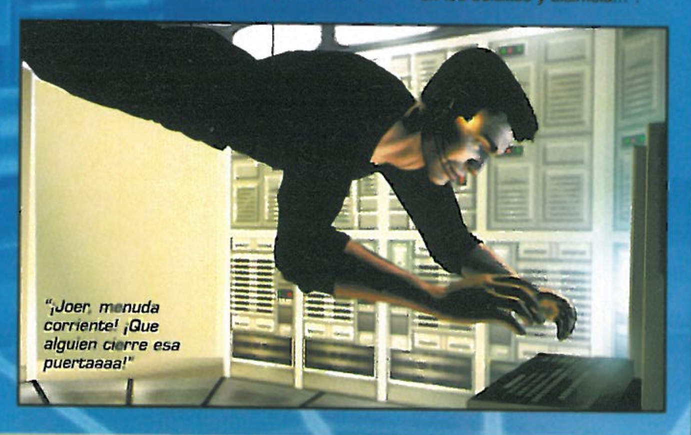
Aunque es probable que tenga que competir con otros lanzamientos-bomba, como *Syphon Filter* o *MGS* (si es que algún día la versión en castellano ve la luz...), lo cierto es que cuenta con suficientes alicientes como para convertirse en un digno sucesor del tío Snake. ¿Sabrá aprovecharlos? Tiempo al tiempo.



*"¡Camareeeeroo! ¡Tráiganme una tapa de... váter, por favor!"*



*¡Prrrtz! "Sí, tú ponte las manos en los bolsillos y disimula...".*



*"¡Joer, menuda corriente! ¡Que alguien cierre esa puertaaaa!"*

## EL RETORNO DE *STAR WARS CONTRAATACA*

# STAR WARS EPISODIO 1

Desarrollador: **Big Ape**
Editor: **LucasArts**
Distribuidor: **EA**
Disponible: **Junio**




Ya os lo advertimos en el número pasado: la Amenaza Fantasma se acerca, lenta pero segur,a, a nuestra Play. Aunque el juego todavía se hará esperar un poco, ¿qué importan unos meses para los que llevamos casi 20 años anhelando la nueva película? Sobre todo teniendo en cuenta que posee todos los visos de convertirse en uno de los (muchos) juegos del año.

*Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma* será una aventura de acción 3D que seguirá fielmente el desarrollo del



*Aquí tenéis a los primos de C-3PO: los C-3Eructo.*



film, aunque se han alargado las situaciones de la película (que dura unas dos horas) para hacerlas más 'jugables'. Por ejemplo: una carrera para alcanzar una nave que en el film dura cinco minutos, en el juego nos puede costar hasta una hora.

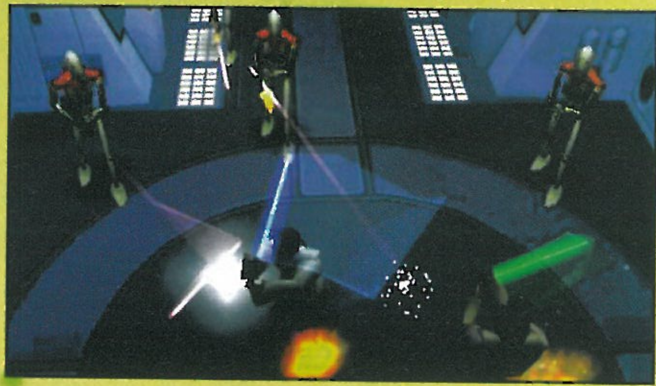
Obviamente, el protagonista de la versión digital será el Jedi Obi-Wan. O, al menos, llevará la voz cantante durante el primer tercio del juego, ya que conforme avancemos a través de los doce niveles que lo componen, podremos controlar al jedi Qui-Gon, a la Reina Amidala o al capitán Panaka. En función del personaje que llevemos tendremos a nuestra disposición desde bazookas hasta el clásico sable láser, incluyendo una amplia gama de poderes psíquicos y telequinéticos *made in Jedi*.

La aventura está servida. Con más de 3.000 líneas de diálogo –algunas pronunciadas en los lenguajes de las propias criaturas de *Star Wars*– y la enorme cantidad de personajes con los que interactuar –sólo en el planeta Espa hay más de ¡150 personajes!–, creemos que las más de 40 horas de juego que promete LucasArts se nos harán bastante cortas. No es una amenaza fantasma: es una seria advertencia.



*[Nota: Este pie de foto viene del número anterior de Planet]. ¡Hay que ver cómo ha quedado esto de sipis!*

*Lo malo de los caballeros Jedi es que siempre te sablean.*



CUENTA ATRÁS

# RUGRATS: THE SEARCH FOR REPTAR

## CON EL CHUPETE A PUNTO


*"¿Alguien ha visto mi dedtadudа podtiza?"*



*Con ese melón, más que al golf debería jugar a los bolos.*


*"¡Mamá, creo que m' has apretao demasiao las coletas!"*



| | |
|---|---|
| Desarrollador: | **N-Space** |
| Editor: | **THQ** |
| Distribuidor: | **Proein** |
| Disponible: | **¡Ya!** |

Si todos los juegos fueran como *Rugrats*, esos 'personajillos' que se ganan la vida echándoles la culpa a los videojuegos de la violencia en la sociedad tendrían que dedicarse a la cría del caracol tibetano. Y es que este título respira un infantilismo y una ñoñería que tiraría de espaldas a la mismísima Ictericia Sabater.

El nuevo lanzamiento de THQ está basado en la serie de dibujos animados que en nuestro país disfrutamos, gracias a La 2, con el nombre de *Aventuras en pañales*. Para los que se hayan perdido este clásico de la televisión mundial, que sepan que está protagonizada por una panda de mocosetes con serios problemas mentales. Imaginaos: en lugar de jugar a la PlayStation, utilizan algo llamado 'imaginación' para pasar su tiempo libre recreando situaciones como el naufragio del Titanic en el retrete de casa.

En *Rugrats*, Tommy –el bebé protagonista– y sus amigos tienen que afrontar una de las misiones más difíciles de su vida: encontrar las piezas de un puzzle que forma la imagen de Reptar, una especie de Godzilla venido a menos. Para conseguirlo tendremos que recorrernos la casa de Tommy de arriba a abajo e ir superando los obstáculos: unos minijuegos en los que se encuentran escondidas las piezas del puzzle vitales para nuestra existencia. Superarlos no es fácil (ejem): tendremos que mantener las galletas de chocolate lejos del alcance de nuestra prima Angelica, pelear contra unas ocas asesinas que le han robado la dentadura a nuestro abuelo o encontrar huevos de Pascua en un tiempo límite.

### DODOTIS'EM-UP

Que se preparen los más pequeños de la casa, porque este juego está pensado y diseñado especialmente para ellos. Tanto los personajes como las situaciones y los puzzles prometen ser facilones y simplistas. Y los fans de la serie también están de suerte: a lo largo de todo el juego se respira el ambiente desenfadado que ha hecho famosos a estos dibujos. Además, en las escenas de transición entre niveles los protagonistas nos deleitarán con sus monerías y problemas existenciales, propios de un crío de 4 años… o de un redactor de *Planet* de 25.

Lo que ya no hace tanta gracia es el entorno gráfico del juego. En la versión previa que hemos recibido, el entorno 3D presenta una serie de problemas bastante notables a estas alturas de la película. El más importante de ellos es la continua sensación de mareo que provoca el enfermizo movimiento de la cámara. Hemos de recordar a los señores de N-Space que para divertirnos y echar la primera papilla al mismo



tiempo ya tenemos las atracciones de Port Aventura. Así pues, esperamos que en la versión definitiva se subsanen estos errores técnicos. Eso sí: sin tocar ni un pelo de la divertida ambientación y el rollo pueril que impregna este *Rugrats*.

# RESIDENT EVIL: NEMESIS

## VUELVE EL ZOMBIE


El perro que vino del fuego. *Bonita película, sí señor.*


*El barrio gótico de Barcelona tras la última fiesta de* Planet.

| | |
|---|---|
| Desarrollador: | **Capcom** |
| Editor: | **Capcom** |
| Distribuidor: | **Virgin** |
| Disponible: | **¿En Navidad?** |

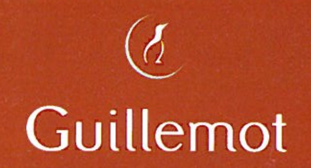
¿Está Capcom haciendo una huelga a la japonesa? Sus responsables no paran de anunciar nuevos lanzamientos de juegos de *survival horror*: primero fue *Resident Evil: Code Veronica* para Dreamcast, luego el prometedor *Dino Crisis* para PSX, hace poco nos habalron de un *Resident Evil 3* para PlayStation 2 y ahora se sacan de la manga *Resident Evil: Nemesis* para nuestra queridísima gris. ¡Estos tipos trabajan casi tanto como nosotros!

La protagonista de *Nemesis* es una vieja conocida: ni más ni menos que Jill Valentine, que ya fumigó a los zombies de la mansión del primer título. Si *Resident Evil 2* nos sorprendió por los dos planos temporales paralelos del juego, Capcom ha rizado el rizo en esta ocasión con un título que es precuela y secuela a la vez: la primera parte del juego tiene lugar 24 horas antes de *Resident Evil 2*, mientras que la segunda parte transcurre 24 horas después de la aventura vivida por Leon y Claire.

Los escenarios no serán poligonales al estilo *Dino Crisis*, sino que serán los viejos fondos renderizados de toda la vida. El juego se presentará en el próximo E3 de Los Angeles y lo mejor de todo es que nosotros estaremos allí para verlo (¡Dios santo, qué *nelvios*!).











La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.






RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con PlayStation™ y Nintendo® 64.

Para obtener más información sobre los productos Guillemot envíanos por correo este cupón.
Nombre y Apellidos.........................................
..........CP..........................Población.........................
Edad..........E-mail..........................................

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Distribuido por: TOYS"R"US CENTRO MAIL

# En órbita

isis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

**No anda el panorama muy lucido en cuanto a lanzamientos se refiere. Haberlos haylos, pero para julio, septiembre o Navidad (ver tabla en la portadilla de la sección *Cuenta atrás*), y en esta sección sólo analizamos los juegos que están disponibles o van a estarlo largo del mes. Es decir, los que están "en órbita" (ahora has caído, ¿eh?).**

**Y este mes son pocos, la verdad. Suerte que, al menos, entre la escueta lista hay una bomba como *Driver* y una joya como *Street Fighter Alpha 3*. Pero no sólo, claro está (aquí abajo a la derecha tenéis el índice completo). Lo bueno, si breve, dos veces bueno.**

**PUNTUACIÓN**

| parcial | |
|---|---|
| ambientación | 4,5 |
| gráficos | 4,5 |
| jugabilidad | 5 |
| duración | 4 |
| vidilla | 4,5 |

**global**



**JUGABILIDAD**
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

**GRÁFICOS**
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

**DURACIÓN**
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

**AMBIENTACIÓN**
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

**VIDILLA**
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte el mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

## acceso directo





| | |
|---|---|
| **genial** (5 planetas) | Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión. |
| **potente** (4 planetas) | Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación. |
| **pasable** (3 planetas) | Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia. |
| **cutrillo** (2 planetas) | Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas. |
| **fiasco** (1 planeta) | "Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo. |





# LA JUNGLA DEL ASFALTO
# DRIVER




RECOMENDADO



"¡¡Dominguееerоооо!!"

| | |
|---|---|
| Género: | CONDUCCIÓN |
| Desarrollador: | Reflections |
| Editor: | GTI |
| Distribuidor: | GTI |
| Precio: | Sin confirmar |



*Driver* es el mejor y más impactante juego de coches que ha pasado por nuestras manos en lo que va de año y, en nuestra modesta opinión, merece entrar por derecho propio en el *top* de los diez mejores juegos de PlayStation. Ya nos hemos desahogado y hemos dejado clara nuestra opinión pensando en el típico lector que sólo se lee la primera frase de cada artículo. Ahora os diremos cuáles son los motivos que nos empujan a hacer tan temeraria afirmación.

Hasta el momento, el 99% de los juegos de conducción se limitaban a ofrecernos un circuito cerrado dentro del cual debíamos pisar el acelerador a saco para obtener el mejor tiempo o la mejor posición. El problema es que la mayoría de mortales no acostumbramos a circular a toda leche por pistas de competición, sino que nuestra actividad al volante consiste básicamente en conducir por núcleos urbanos sorteando zonas en obras y tiernas ancianitas que cruzan la calle sin mirar.



*En San Francisco encontrarás a Village People en el tranvía: "Go Weeeest...".*




*Esto va a ser la junta de la trócola, que como sea...*

Pues bien, *Driver* nos proporciona la experiencia que todos estábamos esperando: transitar por una gran ciudad –como en la vida misma–, sólo que con total libertad de movimientos y licencia para hacer todo lo que nos venga en gana sin ningún cargo de conciencia. Eso incluye unas increíbles carreras y persecuciones que provocan un auténtico subidón de adrenalina en cada partida.

Vale, de acuerdo, *Die Hard Trilogy* ya proporcionaba acción intensa callejeando al volante de un buga y, por otra parte, en *Grand Theft Auto* tuvimos la oportunidad de jugar al ratón y al gato con la policía. Sin embargo, hasta ahora nadie había logrado reproducir la emoción de las persecuciones peliculeras en un entorno totalmente realista.



*Pasear por garajes subterráneos es una de las actividades más 'DRIVERtidas' del juego.*



*"¡No, gracias, no queremos Kleenex!"*

## SÓLO FALTAN LOS ATASCOS

La grandeza de este juego reside en su capacidad para reproducir fielmente el bullicio de una gran ciudad con unos resultados asombrosos: los coches se paran ante los semáforos en rojo, los peatones huyen despavoridos cuando te subes a la acera y los conductores te pitan y tratan de apartarse cuando invades el sentido contrario.

Para que os hagáis una pequeña idea del grado de realismo, tan sólo diremos que los programadores se han molestado en recrear las principales calles y edificios de cuatro ciudades (Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York) y que, dentro de cada urbe, hay unos 150.000 inmuebles y objetos diversos repartidos a lo largo de 50 kilómetros de asfalto.

Y si la ambientación de las calles es increíble, el resto del apartado visual no se queda atrás. Los coches –todos típicamente americanos– tienen unos magníficos reflejos en las lunetas y las carrocerías, los efectos de luz de los faros e intermitentes durante la noche son perfectos, y el humo, el fuego y las abolladuras no tienen competencia en el mercado. Para no hacernos pesados con los halagos, sólo destacaremos dos aspectos más: el efecto de lluvia (la calzada mojada te dejará con la boca abierta) y los espectaculares vuelcos de los vehículos (en algo se tenía que notar que los programadores son los mismos que crearon *Destruction Derby*).

## EL BRAZO ABOLLADO DE LA LEY

Gran parte de la emoción la ponen los coches de la policía, que son el principal obstáculo a la hora de deambular por las calles de la ciudad. La pasma actúa con un nivel de salvajismo inusitado y no dudará ni un momento en pararte mediante el sofisticado método de colisionar contra tu carrocería dejando tu motor hecho puré. Así que, si la poli




"En Bilbao no usamos gasolina, utilizamos pacharán; de 98 grados, oyes".

te persigue, mejor olvídate de la confrontación directa al estilo *Destruction Derby*. La opción más viable para sobrevivir es pisar el acelerador para darle esquinazo, ya que aquí la regla de oro es "todo vale": derrapes de 180°, zigzags entre árboles, carreras por la acera, incursiones en contradirección... Como un episodio de *Starsky y Hutch* o *El equipo A*, pero a lo bestia.

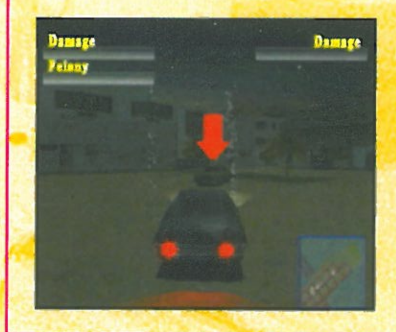
La historia no es lo mejor del juego, pero sirve para dar un poco de coherencia a las más de 40 misiones del juego y aportar un ambiente años 70 con su correspondiente galería de impresentables: chicas con melenas *afro*, camisas de imitación de leopardo, perillas de dos duros al estilo redactor Drako...). Tú eres Tanner, un agente de policía infiltrado que debe compadrear con una organización mafiosa sin levantar sospechas. Para lograrlo te ves obligado a realizar fechorías tan edificantes como llevar a unos colegas a un garito seguro tras atracar un banco, seguir a un individuo que va montado en un monorrail, llevarle un coche a un hampón sin que sufra un solo arañazo, o hacer que un tipo se orine encima de puro miedo tras darle un paseíto. La cuestión es que, pese a ser un representante de la ley, tienes que comportarte como un auténtico animal sobre ruedas. Nos parece bastante incoherente, pero al menos servirá para que el juego consiga saltarse la férrea censura de países como Alemania.

Los *capos* mafiosos acostumbran a pasarte sus recados a través de un contestador automático en el que casi siempre encontrarás varios mensajes para poder elegir misión. Esto significa que no tienes que realizar todas las fases del juego para acabarlo, y que podrás jugar al modo 'Historia' varias veces sin necesidad de repetir exactamente lo mismo que hiciste antes. Una idea sencilla, pero no por ello menos genial.

## JUEGOS EXTRA

Si algún día te cansas del modo 'Historia' (allá por el 2050), siempre te queda la opción de echarles un vistazo a los minijuegos que trae Driver. Los que más nos han llamado la atención son el 'Pursuit' —en el que debes dar caza a un vehículo—, el 'Trail Blazer' —un modo contrarreloj en el que debes cruzar la ciudad recogiendo iconos para obtener tiempo extra— y el 'Survival', que merece una mención aparte.

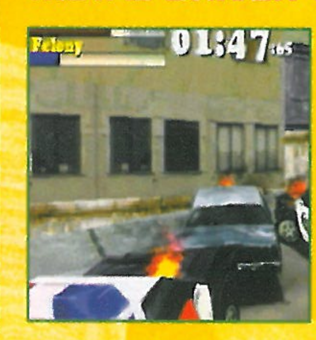
En esta última opción de juego, nuestro objetivo consiste en permanecer vivos el mayor tiempo posible mientras una jauría de policías nos intenta dar caza con todos los medios a su alcance. Si la plaza de toros en la que los coches de Destruction Derby chocaban todos contra todos os pareció bestia, esperad a ver esto...







## METAL DRIVER SOLID






Una de las cosas que más nos ha llamado la atención es el sistema de radar del mapa que aparece en la esquina de abajo a la derecha de la pantalla de juego. En él vemos representado mediante una estela de color blanco el campo de visión de los coches de los polis, lo que nos permite intentar transitar por la ciudad *de tapadillo* al estilo del mismísimo Solid Snake. Eso sí: cada vez que nos detecta la pasma, sube nuestro medidor de delincuencia, y eso incide directamente sobre la densidad de policías que *apatrullan* la ciudad. Si el indicador sube al máximo, prepárate para sufrir una brutal "caza al coche" que sólo cesará cuando tu vehículo sea una masa informe de chatarra.

*El mítico coche de* Starsky y Hutch, *apatrullando la ciudad.*

*Una captura con la cámara fárica.*

### PENDIENTES DE UN HILO

La versión del juego que nos ha facilitado GTI todavía carece de un par de detalles podrían incluirse en la edición final de *Driver*: la traducción al castellano –casi segura– y una opción multijugador aún no confirmada. En el caso de que se incorpore, esta modalidad utilizará probablemente el cable de enlace y convertirá este título en una auténtica bomba de relojería lúdica.

Lo miremos por donde lo miremos, *Driver* nos parece una maravilla. Si eres un conductor suicida frustrado, un fan de las películas de gángsters al estilo Tarantino o simplemente un despistado que –como nuestro dire– no puedes conducir porque tu carnet caducó hace "un tiempo" y, tras un pequeño percance, obra hoy en manos de la pasma, este juego te encantará.

**PUNTUACIÓN**

| parcial | |
|---|---|
| ambientación | 5 |
| gráficos | 5 |
| jugabilidad | 5 |
| duración | 4,5 |
| vidilla | 5 |
| global | ●●●●● |

**EN FIN...**

arriba
- Ciudades llenas de vida
- Persecuciones de película
- Gráficos soberbios

abajo
- Molaría más que Tanner no fuese poli
- No es seguro que tenga opción multijugador

## EL CAMPEÓN DE LOS LUCHADORES CALLEJEROS

# STREET FIGHTER ALPHA 3

RECOMENDADO

| | |
|---|---|
| Género: | BEAT'EM-UP |
| Desarrollador: | Capcom |
| Editor: | Capcom |
| Distribuidor: | Virgin |
| Precio: | 7.990 pesetas |



*¿Los calzoncillos del guarrete de Zangief no eran rojos? Uy, uy, uy...*



*Ryu revuelto, ganancia de luchadores.*




*¿Estados Unidos? Pues Clinton se ha copiado la forma de África...*



*Una nueva postura del Cammy-Sutra.*



*El nuevo movimiento de Street Fighter: el Akuma-Mata-ta.*




*Prima, Turbo, Alpha, EX...* Todas ellas coletillas para el beat'em-up por antonomasia, el que a principios de los noventa consiguió resucitar los combates 'uno contra uno'. Ocho años más tarde, Capcom crea la enésima secuela para PlayStation con la promesa de ofrecer su mejor título de lucha para una plataforma doméstica. Tras ver el resultado, quienes creíamos que en el universo *Street Fighter* estaba todo inventado nos preguntamos por qué CAPsule COMputers no había hecho antes un juego así.

### LA ENÉSIMA VERSIÓN DEL CLÁSICO... ¿O ALGO MÁS?

Seguramente estaréis hartos de oír que *Street Fighter Alpha 3* es el mejor juego de lucha en 2D para Play. En esencia, continúa siendo lo mismo: los personajes de siempre, haciendo las mismas monerías y luchando contra el resto del mundo. ¿Cuál es entonces el secreto de su éxito? Vayamos por partes.

En primer lugar, *SFA3* cuenta con el mayor número de luchadores de todos los *Street Fighters* hasta la fecha. Al principio podemos elegir entre 31 personajes, cifra que se amplía a 34 mediante los fastuosos trucos que os proporcionamos en el número 6 de nuestra revista. Entre ellos, se encuentran viejos conocidos que se quedaron en el camino de anteriores ediciones como E. Honda, Blanka o Vega. Además, encontramos las nuevas incorporaciones de R. Mika, Karin y las dos guardaespaldas de M. Bison, Juni y Juli, que en realidad son clones de la veterana Cammy.

Aparte de los golpes clásicos, los personajes cuentan con nuevos movimientos especiales, modificados y mejorados. De esta manera, los virtuosos de la serie pueden descubrir nuevos combos con su luchador favorito de toda la vida. Tenemos a nuestra disposición ataques y lanzamientos aéreos, contraataques Alpha, *tech-recoveries* y todo tipo de facilidades para realizar espectaculares combos sin dejarnos las yemas de los dedos en el mando tras el primer round. Incluso hay un botón para burlarse del contrario: un toque vistoso, aunque bastante inútil.

A los que utilizaban el rastrero truco del 'bloqueo-contraataque', les advertimos que una de las innovaciones de *SFA3* es la inclusión de una barra de defensa. Esta barra desciende al bloquear un ataque y, cuando se agota, el luchador del listillo de turno resulta de nuevo vulnerable durante el tiempo suficiente como para darle una buena paliza.

Pero no se vayan todavía; aún hay más. El nuevo título de Capcom emplea un sistema que nos permite elegir entre tres modos distintos que determinarán los movimientos y atributos de nuestro personaje: *X-ism*, *A-ism* y *V-ism*. Cada estilo tiene sus pros y contras, por lo que estos métodos introducen un cierto elemento de estrategia a la hora de escoger el

Guile | E. Honda | Blanka | Balrog | Dee Jay | Fei Long

### VIEJOS CONOCIDOS...

**Guile:** Cuando se trata de machacar a M. Bison, el sargento de hierro Guile se apunta a un bombardeo.

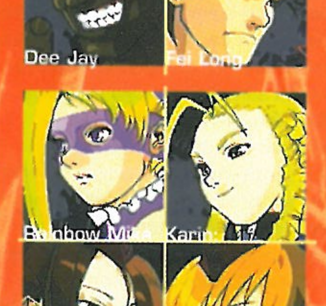
**E. Honda:** El primo de ***sumosol*** vuelve con unos kilitos de más.

**Blanka:** Piel verde, pelo naranja y nombre Blanka; el monstruo multicolor contraataca.

**Balrog:** 'El potro de Las Vegas' se enfunda de nuevo sus guantes dispuesto a golpear, machacar y arrancar algún trozo de oreja.

**Dee Jay:** Desde Jamacia con amor, el rumboso Dee Jay reaparece maraca en mano con ganas de marcha.

**Fei Long:** Si Bruce Lee levantara la cabeza... se daría con la tapa, al ver a este imitador del tres al cuarto.



Rainbow Mika | Karin | Juli | Juni

### ... Y NUEVAS CURVAS

**Rainbow Mika:** La respuesta rusa a la Barbie norteamericana. A lo bestia, eso sí.

**Karin:** Por su apariencia, es una rompecorazones; por su garrulería, una destrozacráneos.

**Juli:** M. Bison será malo-muy-malo, pero tiene un gusto exquisito a la hora de elegir guardaespaldas...

**Juni:** ...de formas y proporciones rotundas. ¿Qué método de selección de personal utilizará?



combo final con el que machacar a los contrarios.

### LA VUELTA AL MUNDO EN 80 COMBOS

Otro de los aciertos de *SFA3* es la multitud de modos de juego que ofrece. Aparte de los ya clásicos 'Arcade', 'Versus' y 'Training', tendremos la opción de acceder a cinco más. En el modo 'Arcade' se han respetado las historias particulares de cada luchador, con sus correspondientes diálogos, subjefes y finales personalizados. Eso sí: el malo malísimo final sigue siendo el entrañable M. Bison, como mandan los cánones.

Pero, sin duda, el modo más atractivo es el 'World Tour'. En él tenemos la oportunidad de ir ganando experiencia con cada victoria mientras nos recorremos *de gratis* todo el mundo a porrazo limpio. De esta manera, y en función de lo bien que lo hagamos, iremos incrementando fuerza y resistencia, mejorando los modos ISM y adquiriendo nuevas técnicas de lucha: entre otras, obtendremos la guardia aérea, la superdefensa y un imprescindible auto-bloqueo.

Aunque al principio luchemos de manera estándar, pronto descubriremos nuevas maneras de enfrentarnos a los oponentes y, a la que nos descuidemos, nos encontraremos luchando contra ¡cuatro! Cammys o intentando derrotar a un Zangief al que sólo se puede derrotar a base de supercombos. Y de regalo, puedes llevarte bajo el brazo a tu luchador megaentrenado en una tarjeta de memoria para echarte unas peleíllas con los amiguetes.



"Ven aquí, que te voy a dar un revolcón".

## MODOS ISM

Tres modos, tres sabores. La elección de uno de los métodos ISM (X-ism, A-ism, V-ism) determinará tu forma de luchar y, sobre todo, la manera de ejecutar tu supercombo final. Te ofrecemos las claves de cada uno para que pruebes, compares, y si encuentras alguno mejor... ¡juégalo!

X-ISM: El más devastador de todos. Hace mucho daño y posee una barra de defensa más larga que un año en el paro, todo ello a costa de no poder realizar bloqueos aéreos ni recobrarse de lanzamientos o golpes bajos. Ideal para los virtuosos del *Street Fighter* original.

A-ISM: En este modo, la mayoría de los personajes cuentan con al menos un par de supercombos para elegir. Los tres niveles de potencia se activan en función del botón que aprietes: si ejecutas el movimiento con puño fuerte, provocas más daño pero te pules los tres niveles de golpe, mientras que con el flojo sólo gastas uno. Funcionan todos los *alpha-counters*, burlas, recuperaciones y bloqueos varios.

V-ISM: Un clásico de las series *Alpha*. Es, con diferencia, el modo más difícil de dominar y, encima, su espectacularidad es más baja que el índice de natalidad del Vaticano. El único efecto es que aparecen cuatro sombras tras el luchador que ejecutan todos sus golpes con un retraso de apenas décimas de segundo. Para intelectuales de la lucha.










### SIN POLÍGONOS TAMBIÉN SE VIVE

Teniendo en cuenta las limitaciones de RAM que aquejan a la Play y sus problemas con los juegos de sprites, no logramos entender qué clase de pacto con el diablo ha hecho Capcom para realizar este *SFA3*. Para empezar, la animación de los personajes es sublime gracias a un espectacular número de frames. Todos los luchadores están cuidados hasta el más mínimo detalle: expresiones y tonos faciales, sombras en los vestidos...

¿Escenarios? Sencillamente, los mejores que se han visto en un *Street Fighter*. Tómese como ejemplo la pantalla de Las Vegas, en la que el boxeador Balrog lleva años luchando: ahora hay más lucecitas, más gente moviéndose, más sensación de bullicio y, sobre todo, ¡más chicas! Todo ello mientras admiramos las magníficas ilustraciones de cada luchador durante los más que tolerables tiempos de carga entre combate y combate.

El apartado sonoro está a la altura de todo el conjunto. Cada personaje cuenta con un efecto distinto para casi todos sus movimientos especiales y las voces de antiguos luchadores –como Vega o E. Honda– han sido mejoradas respetando las expresiones originales (lagrimita nostálgica). La música es quizá el único apartado sonoro que desentona respecto a otras ediciones de *Street Fighter*, ya que resulta un pelín eléctrico-machacona y estridente. Cuestión de gustos.



La sardana china cuenta con muchos adeptos.

Los que sí deben de tener un gusto pésimo son los encargados de hacer la versión PAL del juego. Después de probar la versión japonesa, uno nota una inexplicable sensación de leeentiituuud al practicar con la edición europea. Además, destacan las franjas negras más grandes que se han visto desde la invención del cinemascope. Pero tranquilos: os aseguramos que, pese a los esfuerzos por hundir este juego durante su proceso de conversión, no lo han conseguido (no del todo, al menos).

Obviamente, la originalidad no es el punto fuerte de *SFA3*. De hecho, si nunca te gustó ningún título de la saga (¿realmente existe alguien así?), este juego es totalmente prescindible. En cambio, si palabras como 'Ha-do-ken', 'Sho-ryu-ken' o 'Dhalsim' forman parte de tu vocabulario habitual y los beat'em-up 2D son un pedazo de tu historia, no te dejes llevar por los prejuicios: la culminación de una saga con años a sus espaldas no puede faltar en tu juegoteca. El mejor en su categoría, y punto.



"¡Que alguien ponga un colchón de una vez, por favor!"



¿Quién ha sido el gamberro que le ha pintado bigotes a la estatua?



"Espera, que te quito una mota que te ha entrado en el ojo".



"Dee Jay" "¡Yo Deego lo que me da la gana!"

**PUNTUACIÓN**

**parcial**

| | |
|---|---|
| ambientación | 4 |
| gráficos | 4,5 |
| jugabilidad | 4 |
| duración | 4,5 |
| vidilla | 5 |

**global**



**EN FIN...**

**arriba**

- El mejor *Street Fighter*
- Más luchadores que nunca
- Modos de juego: muchos y adictivos
- Golpes, movimientos, combos: todos nuevos y espectaculares

**abajo**

- Alfa 3, Originalidad 0
- Algunos luchadores están descompensados
- La conversión PAL es, sencillamente, horrorosa

# GEX: DEEP COVER GECKO

## UNA MARLIECE GEXHUBERANTE


¿Qué pasa, nunca has visto un Gexicano?


El protagonista, huyendo como una Gexhalación de la roboporra.


Nerón era despótico; Gex es Gexótico.

| | |
|---|---|
| Género: | PLATAFORMAS |
| Desarrollador: | Crystal Dynamics |
| Editor: | Eidos |
| Distribuidor: | Proein |
| Precio: | 8.990 pesetas |

Gex vuelve a la carga con un juego prácticamente calcado de su anterior aventura, *Enter The Gecko*, y más disfraces bajo el brazo que el mismísimo Mortadelo. Por si has estado desconectado del mundo real durante los últimos tres años (como le ha pasado a un amigo nuestro que veía *Sorpresa Sorpresa*), te explicaremos un poco cuál es la mecánica de la serie.

La lagartija protagonista debe entrar en diversos mundos de temática netamente televisiva y, de brinco en brinco, ir cumpliendo una serie de misiones con el fin de conseguir unos mandos a distancia que le darán acceso a nuevos mundos. O sea, un típico plataformas en 3D.

Las novedades más destacables de esta secuela son las secuencia de vídeo en las que aparece la 'vigilanta de la playa' Marliece Andrada, que, al parecer, ha sido secuestrada por el maligno Rez no se sabe muy bien con qué intenciones (aunque nosotros tenemos una teoría al respecto).

También es cierto que *Deep Cover Gecko* tiene unas cuantas cosillas que nos han gustado bastante, como la pequeña pero sensible mejora del colorista entorno poligonal y el intuitivo sistema de control. Sin embargo, la verdad es que nos parece que su nivel técnico es un poco inferior al de otros títulos similares (léase *Spyro The Dragon* y *Crash Bandicoot 3: Warped*).

Puestos en faena, lo mejor son las prestaciones de los nuevos disfraces de Gex. Por ejemplo: la lupa de Sherlock Holmes sirve para entrar en subniveles ocultos, mientras que el garfio pirata se puede utilizar para deslizarse por la cuerdas. Nada realmente rompedor, pero tiene su gracia.

Lo que resulta un poco decepcionante es la traducción al castellano del juego, que se limita a los textos y pasa totalmente de poner ni siquiera subtítulos a los mensajes orales. Teniendo en cuenta que el tipo inglés que le ha puesto la voz a Gex tiene más rollo que nuestro redactorzuelo Holybear atendiendo una llamada femenina, no deja de ser una lástima.

No os confundáis: *Deep Cover Gecko* es un buen juego, pero para destacar por encima de la media debería mejorar aun más su aspecto técnico y, sobre todo, incluir algún que otro aspecto novedoso sustancial (¡y no nos valen las curvas de Marliece!).



**PUNTUACIÓN**

| parcial | |
|---|---|
| ambientación | 3,5 |
| gráficos | 4 |
| jugabilidad | 4 |
| duración | 4 |
| vidilla | 3,5 |
| global | ●●●● |

**EN FIN...**

arriba
- Marliece Andrada
- Es un buen plataformas
- Mundos llenos de color

abajo
- ¡No han traducido las voces!
- Más de lo mismo
- Buenos gráficos, pero no geniales

en castellano

# WARZONE 2100

## ¿SOLDADITOS 3D?


¡Tu primera estrategia, Chispas!


Esto está hecho con Tente como mínimo.

| | |
|---|---|
| Género: | ESTRATEGIA |
| Desarrollador: | Pumpkin Studios |
| Editor: | Eidos |
| Distribuidor: | Proein |
| Precio: | 8.990 pesetas |

En el siglo XXI, millones de personas perecen en un holocausto y el resto mueren de aburrimiento al haberse destruido los principales canales de televisión. No, no estamos hablando del cierre de *PlanetStation*, sino del último juego de estrategia en tiempo real de Eidos.

Lo mejor de *Warzone 2100* son los escenarios en 3D, con unos terrenos muy detallados y un entorno realista en el que se pueden girar 360°. Además, no hay que quemarse las pestañas para ver los carros de combate, jeeps y demás parafernalia militar porque tienen un volumen y un grado de detalle inédito hasta la fecha. Sin embargo, todo ello parece ir a costa de la velocidad, que en algunos momentos parece propia de un título de estrategia en tiempo *irreal*; es una lástima, pero la Play no puede con todos los juegos que le llegan desde los PC de última generación.

Pero no sólo de gráficos vive el estratega. En *Warzone* puedes diseñar tus propias unidades utilizando tres componentes básicos –chasis, propulsión y armas– que permiten generar la friolera de casi ¡2.000! combinaciones diferentes. Una vez construidas, tus tropas pueden llevar a cabo más de 20 acciones distintas (patrullar, perseguir, retirarse tras recibir daños…) con una inusitada eficacia, gracias a una IA que supera a la de títulos tan recientes como *KKND*.

Una palabra define a *Warzone 2100*: innovación. Sin embargo, esta originalidad queda empañada por una exasperante lentitud en el desarrollo del juego, ya que la acción se ralentiza en cuanto hay más de siete u ocho tanques con ganas de guerra. Además, se han descuidado bastante un par de aspectos tan importantes en la estrategia como son la progresión de dificultad en las misiones y la distribución de los escenarios. En definitiva, este primer proyecto de Pumpkin Studios posee muchas buenas ideas, aunque no todas ellas parecen realizables… por ahora.



**PUNTUACIÓN**

| parcial | |
|---|---|
| ambientación | 3,5 |
| gráficos | 4 |
| jugabilidad | 2,5 |
| duración | 3 |
| vidilla | 3 |
| global | ●●● |

**EN FIN...**

arriba
- Valiente innovación
- Diseñar tus unidades
- Elevado número de tecnologías para investigar
- Inteligencia Artificial mejorada

abajo
- Acción lenta
- Deficiente diseño de escenarios
- Entorno 3D mejorable

# ¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!



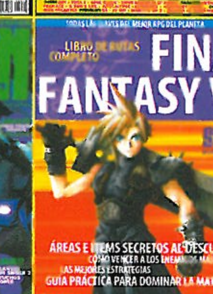













Llamamiento urgente a todos los coleccionistas vocacionales, despistados incorregibles, reenganchados tardíos y otros impresentables varios que puedan estar interesados en conseguir un número de *PlanetStation* que ya no está a la venta en los kioscos.

Si en su día se os escapó algún ejemplar de la revista —o la tenéis tan manoseada que ya cuesta leerla—, ahora podéis pedir todas las que queráis.

**1** Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

**2** ¡AGOTADO! Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C3 Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

**3** Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

**4** Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

**5** Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

**6** Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía), C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

**7** Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

**FFVII** Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

## SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.








# SORTEAMOS 10 MUÑECOS DE FINAL FANTASY VIII

## CONSIGUE UNO POR CORTESÍA DE PLANET STATION Y SHINE STAR







¿Te gustaría compartir habitación con Squall? ¿O prefieres ver la tele junto a Rinoa? Claro que también puedes dedicarte sencillamente a contemplar la belleza de Selphie. ¡Nosotros nos montamos unas batallitas con todos ellos aquí en la Redacción que no veas! También tenemos a Zell y a Seifer. Bueno, ¿qué? ¿Ya sabes cuál quieres? Pues no te esfuerces en escoger, porque te tocará el que te toque. Si ganas, claro está. Anímate y manda el cupón con tu respuesta a la siguiente pregunta:

### ¿QUÉ LLEVA GRABADA LA GUNBLADE DE SQUALL EN *FINAL FANTASY VIII*?

**a. Un corazón con la inscripción "Amor de madre"**
**b. Su nombre en japonés**
**c. El logo de la PlayStation tras un "I ♥..."**
**d. La figura de un león**

Si quieres entrar en calor, recuerda que en el número 5 de *PlanetStation* publicamos un *preview* de *Final Fantasy VIII* en el que te contábamos cosas de los personajes y tal...

¡Vamos, participa! Rellena el cupón y envíalo a:

**Concurso FINAL FANTASY VIII**
**PlanetStation - Editorial AURUM** C/ Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat



**¿Qué lleva grabada la Gunblade de Squall en *Final Fantasy VIII*?**

- ❑ a. Un corazón con la inscripción "Amor de madre"
- ❑ b. Su nombre en japonés
- ❑ c. El logo de la PlayStation tras un "I ♥..."
- ❑ d. La figura de un león

**Nombre** ____________________

**Dirección** ____________________

**Teléfono** ____________________

**BASES DEL CONCURSO**

· Aceptar las bases del concurso.
· No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
· Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
· El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
· Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el **30 de junio** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 10 de *PlanetStation*.**

# FORSAKEN

## SHOOT'EM-UP PARA DOS

| GÉNERO: | SHOOT'EM UP |
|---|---|
| Desarrollador: | Probe |
| Editor: | Acclaim |
| Distribuidor: | New Software Center |
| Precio: | 4.990 pesetas |





*Forsaken* quizá es el *shoot'em up* en perspectiva subjetiva con mejor factura técnica de todo el catálogo de PlayStation, gracias a un motor 3D suave de verdad y a unos efectos de luz y color que ríete tú de los congresos del Grupo Independiente Liberal de Jesús Gil. Lástima que el nivel de dificultad del juego sea sólo apto para usuarios del puente aéreo de Barajas y demás amantes de los retos imposibles. Los enemigos son pequeños cacharrillos mecánicos, pero os aseguramos que son matones y encima proliferan más que los anuncios de telefonía móvil. Aunque el juego se nos antoja demasiado crispante para disfrutar mínimamente del modo de un jugador, no nos queda más remedio que reconocer las excelencias de la opción para dos jugadores. El "Deathmach" a pantalla partida de *Forsaken* es una de las mejores experiencias que puedes tener en compañía, al menos llevando la ropa puesta.






# CRASH BANDICOOT 2:

RECOMENDADO

## SEGUNDAS PARTES... TAMPOCO ESTÁN TAN MAL

| GÉNERO:: | PLATAFORMAS |
|---|---|
| Desarrollador: | Naughty Dog |
| Editor: | Sony |
| Distribuidor: | Sony |
| Precio: | 3.990 pesetas |

Tras el éxito de crítica y público que ha obtenido la tercera parte de *Crash Bandicoot*, Sony se ha animado a sacar la excelente segunda parte de la saga a precio Platinum. Hay que reconocer que este *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* ha sido superado en todos los aspectos por su secuela, pero no deja de ser una muy buena opción de compra. Cuenta a su favor con unos excelentes gráficos poligonales y una gran jugabilidad 'marca de la casa' al viejo estilo 2D (aquí el camino no es libre, sino que las fases son más o menos lineales).

Es una verdadera pena que la música sea la peor de los tres *Bandicoot*, sobre todo si tenemos en cuenta que la primera parte gozaba de unas melodías maravillosas. Pero aun así, si te gustan los plataformas con locura y tienes menos liquidez económica que un accionista de Saturn, éste es tu juego.



*Pasar por el tubo es una de las especialidades de Crash.*



*Ante vosotros, la supercafetera de la Redacción de* Planet.



*Aunque tenga nombre de anuncio de la DGT, Crash es un tío muy seguro de sí mismo.*




en castellano

# CONSTRUCTOR

RECOMENDADO

## ESTE ES MI BARRIO

| GÉNERO:: | SIM. CONSTRUCCIÓN |
|---|---|
| Desarrollador: | System 3 |
| Editor: | Acclaim |
| Distribuidor: | New Software Center |
| Precio: | 4.990 pesetas |

Si piensas que el negocio inmobiliario es un chollo (mirad dónde ha llegado Giligil con dos neuronas y ningún escrúpulo), o les cobras alquiler a tus padres por permitirles vivir contigo en *su* casa, entonces *Constructor* es tu juego. Para empezar, tienes que comprar terrenos, delimitar solares, edificar en ellos, y alquilar o vender sus comodidades. Puedes pintar sus habitaciones e incluso equiparlos con ordenadores (¡pero no PlayStations!), alarmas y demás electrodomésticos.



Luego debes encontrar algún valiente que quiera vivir en tus 'casas' y atender sus constantes caprichitos: que si mejores jardines, que si el vecino mete ruido, que si un camión ha atropellado al gato... Para deshacerte de los rivales necesitarás la ayuda de mafiosos, psicópatas o *hooligans* enfurecidos, entre otros. Un título imprescindible para los amantes de los juegos de estrategia y simulación, que en PlayStation estamos más abandonados que un abuelo en una gasolinera el mes de agosto.



puntuación

# COOL BOARDERS 2

## TABLETAS DE NIEVE

| GÉNERO: | SIM. DEPORTIVO |
|---|---|
| Desarrollador: | UEP Systems |
| Editor: | Sony |
| Distribuidor: | Sony |
| Precio: | 3.990 pesetas |

Los amantes del *snowboard* cuentan ya con tres títulos de la serie *Cool Boarders* donde desahogar sus ansias de fracturas óseas. Al principio de esta segunda parte puedes elegir entre dos señores o dos señoras, y vestirlos al más puro estilo Barbie o Action Man. Antes de catar las diferentes pruebas podemos compensar los puntos flacos de cada *surfer* eligiendo una tabla adecuada.

Una vez metidos en harina, hay dos elementos de este título que destacan. Uno: el control es sencillo para un juego de estas características y nos permite realizar auténticas virguerías a bordo de la tabla. Dos: la presencia del *half-pipe*, un elemento espectacular que echábamos de menos en la primera parte. Por el dinero que se gastarían sólo en tiritas si se calzaran un tabla de verdad, los fanáticos de este deporte harán bien en conseguir este más que correcto simulador.




*Aunque creas que eres un tío Cool, en realidad eres un Boarders (2).*



*"¡Ostias, Patxi, ya te vale con la caspa, nen!"*



*Para protegerse del sol, nada como la Nievea solar.*

puntuación

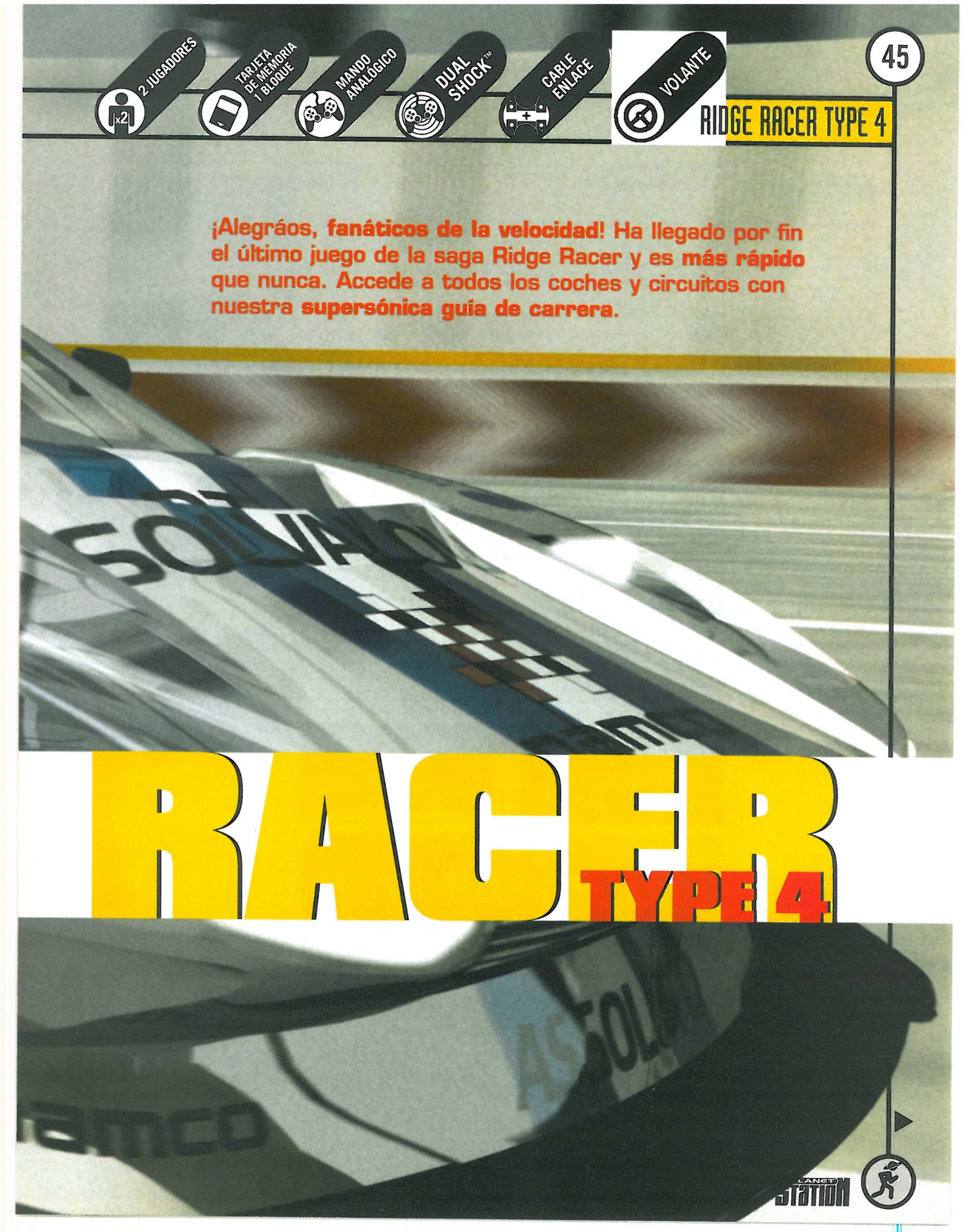







Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**






¡Alegráos, **fanáticos de la velocidad!** Ha llegado por fin el último juego de la saga Ridge Racer y es **más rápido** que nunca. Accede a todos los coches y circuitos con nuestra **supersónica guía de carrera.**

# RACER TYPE 4




Si no tienes paciencia para ganarte el acceso a todos los coches o crees que ya lo has intentado bastante sin éxito, estos códigos para el cartucho de trucos Xplorer pueden salvarte la vida. Como es obvio, ¡debes tener el mencionado cartucho para que te sirvan!

**ACCESO A 'EXTRA TIME TRIAL'**
866390CC5959

**COMPLETAR TODOS LOS 'TIME TRIALS'**
866390D45A59
866390D25A59

**ACCESO A TODOS LOS COCHES**
B6735756595A
16639088504F
866390C2594F

**IMPULSO TURBO**
766618F6304F
86601728634F

# VS BATTLE

Quizá el elemento más adictivo y más longevo de *R4* sea este modo multijugador. No sólo puedes tener la pantalla partida para dos jugadores, sino que además puedes conectar dos PlayStation para que jueguen 3 o 4 personas a la vez. Sin embargo, a fin de que los cuatro jugadores (y lo mismo con uno, dos o tres) elijan un coche distinto a los predeterminados, debes tener una tarjeta de memoria en cada ranura con los coches que deseas usar ya en tu garaje (salvo los predeterminados). No es recomendable cambiar la las tarjetas de memoria ente los jugadores, ya que se pueden deteriorar los datos.

**Diagrama multi-garaje PlayStation**
El jugador 1 debe tener una tarjeta de memoria en la ranura 1 de la PlayStation de origen.
El jugador 2 debe tener una tarjeta de memoria en la ranura 2 de la PlayStation de origen.
El jugador 3 debe tener una tarjeta de memoria en la ranura 1 de la PlayStation esclava.
El jugador 4 debe tener una tarjeta de memoria en la ranura 2 de la PlayStation esclava.

Si no tienes un archivo de partida guardada en una de las tarjetas de memoria, cópiala de una tarjeta a otra con el gestor de tarjetas de memoria de PlayStation.
Si no tienes suficientes tarjetas de memoria para todos los jugadores, habrá que usar los coches que vienen por defecto.

CONSEJO — Pinta y colorea
Pegatinas y tal

# GARAJE

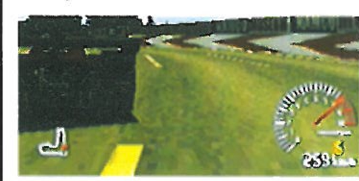
El garaje es donde guardas tu colección personal de coches que has ido ganando a lo largo de tus temporadas en el GP. Puedes poseer un total de ocho coches de tu elección. Los puedes escoger al competir en la contrarreloj ('Time Attack'), en el modo de batalla ('VS Battle') y en la prueba extra ('Extra Trial'). Si quieres cambiar un coche de los de tu garaje, sólo has de seleccionar el coche no deseado y seleccionar la opción "cambiar".
Para cambiar el color y/o añadir una pegatina, selecciona la opción "diseñar". En este modo puedes alterar la apariencia del coche. Hay 16 colores a elegir, así como 24 pegatinas. Puedes incluso diseñar tu propia pegatina (en el garaje, menú "Editar pegatina").

# PRUEBA EXTRA

La prueba extra es una opción que aparece al fondo del menú tras haber completado con éxito una temporada del Grand Prix. Consta sólo de los cuatro fabricantes: Assoluto, Lizard, Terrazi y Agesolo. Para cada prueba debes usar un coche de ese fabricante, sacado de tu garaje. Así que, si no cuentas con un coche Terrazi en tu garaje, no puedes participar en esa prueba. El premio por ganar la prueba extra es el coche contra el que compites. Son los siguientes:

| PRUEBA | COCHE | FASE | VELOCIAD MAX. | TIPO |
|---|---|---|---|---|
| Assoluto | Vulcano | 04 | 358Km/h | Drift |
| Lizard | Nightmare | 04 | 353Km/h | Drift |
| Terrazi | Utopia | 04 | 399Km/h | Grip |
| Agesolo | Ecureuil | 04 | 294Km/h | Grip |

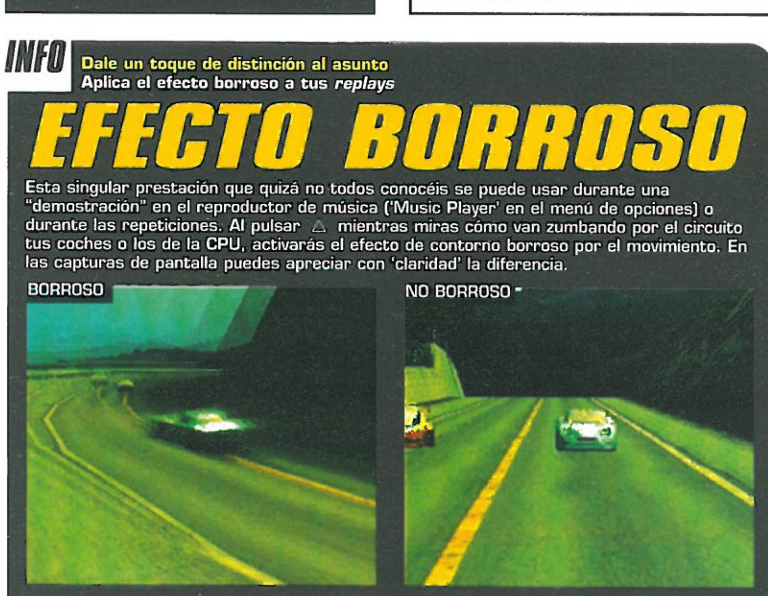
El coche aparecerá en la lista de coches de los fabricantes como nº 20. Cada equipo tiene una versión de distinto color del supercoche de este fabricante.

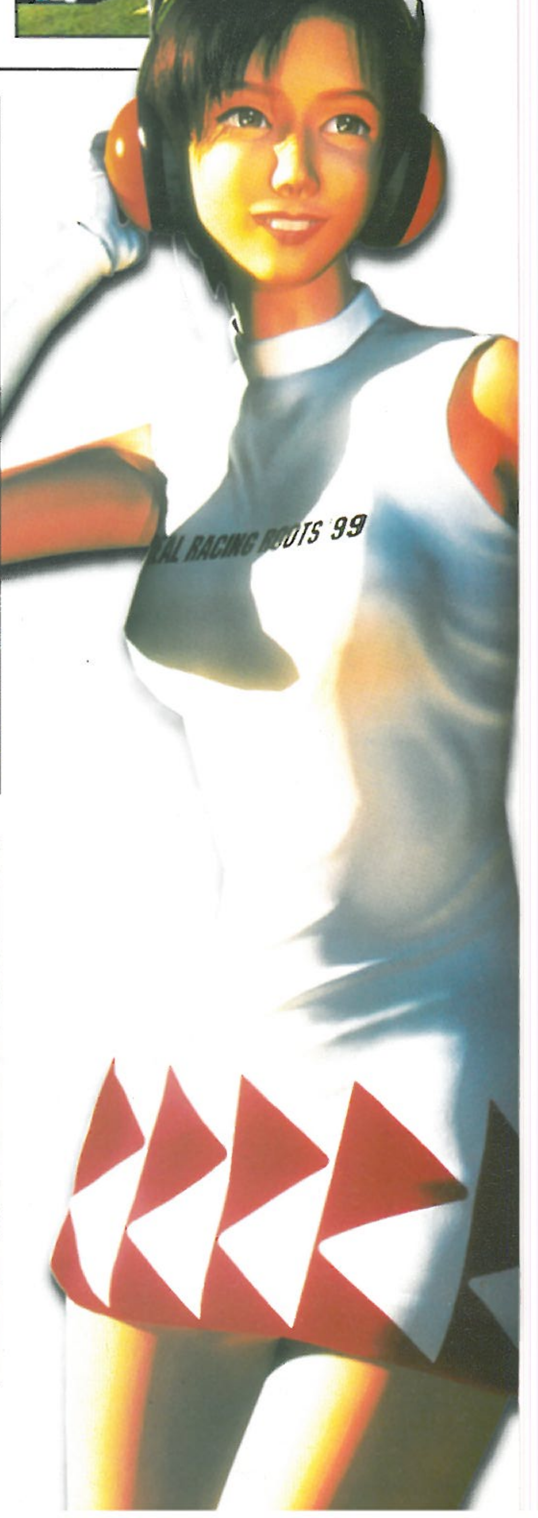


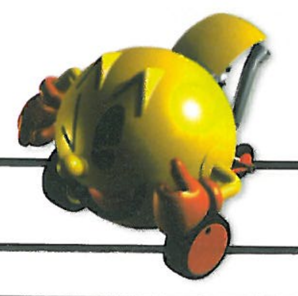
INFO — Dale un toque de distinción al asunto
Aplica el efecto borroso a tus *replays*

# EFECTO BORROSO

Esta singular prestación que quizá no todos conocéis se puede usar durante una "demostración" en el reproductor de música ('Music Player' en el menú de opciones) o durante las repeticiones. Al pulsar △ mientras miras cómo van zumbando por el circuito tus coches o los de la CPU, activarás el efecto de contorno borroso por el movimiento. En las capturas de pantalla puedes apreciar con 'claridad' la diferencia.





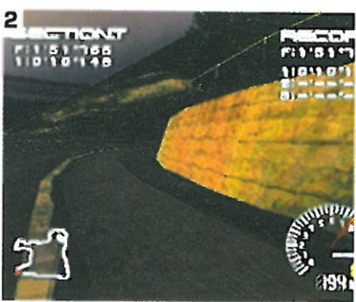
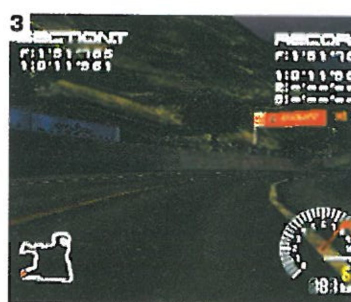
# TÉCNICAS PARA TOMAR CURVAS

Si no aprendes a tomar las curvas de forma eficaz, nunca ganarás una carrera en las fases de mayor dificultad. Así que te ofrecemos un resumen de la técnica tanto para coches *drift* como para coches *grip*. En ambos casos hay que entrar en la curva por la misma línea de carrera.

## DRIFT

Este método para tomar las curvas sigue siendo la técnica clásica de todos los predecesores de *R4*. Hay que deslizar la parte trasera para girar como es debido en las curvas cerradas.
Al acercarte a una curva, gira hacia el interior y suelta un momento el acelerador. Pisa otra vez y la parte trasera del coche empezará a irse. Cuanto más rato gires hacia la curva y sueltes el acelerador, más fuerte será la patinada de la parte trasera. Cuando se te vaya la parte trasera, gira hacia el exterior de la curva y, cuando se vea su final, suelta el volante o la cruceta y acelera para salir de la curva.

1

2

3


## GRIP

Este método para tomar curvas no es de uso recomendado con coches *drift*. Antes de entrar en una curva, suelta el acelerador para aumentar el agarre a la carretera con el fin de acometer la curva rápidamente. Cuando se vea el final de la curva, pulsa el acelerador para incrementar la velocidad y sal de ella.

1

2

3


## CONTRARELOJ

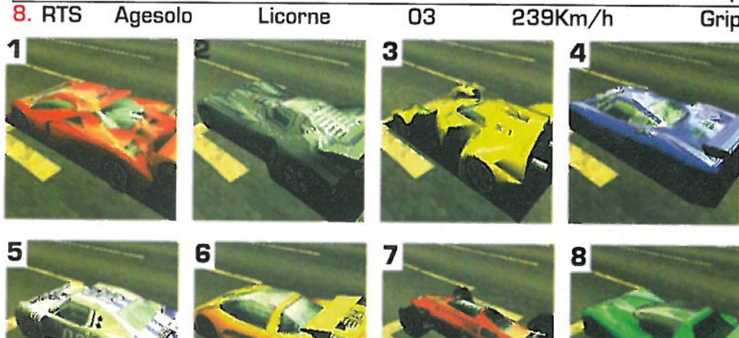
El modo contrarreloj te permite establecer tiempos récord, probar los diversos coches de tu garaje e incluso correr por los circuitos en sentido contrario. Para empezar, sólo hay cuatro pistas disponibles: Helter Skelter, Wonderhill, Edge Of The Earth y Out Of The Blue. Cuando hayas ganado una temporada del GP (con cualquier equipo y fabricante) lograrás el acceso a los otros cuatro circuitos: Phantomile, Brightest Nite, Heaven And Hell y Shooting Hoops.
Por último, ya con todos los circuitos disponibles, puedes correr por las pistas en sentido inverso.



## GARAJE IDEAL

Dado que sólo hay unos pocos espacios disponibles para tus coches favoritos, te ves en la difícil situación de tener que seleccionar los 8 mejores (¡de entre 320, nada menos!). Así que aquí tienes algunas sugerencias para ayudarte a empezar.

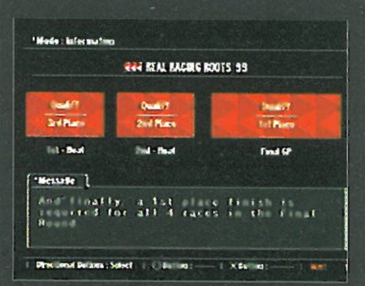
| EQUIPO | FABRICANTE | COCHE | FASE | VELOCIDAD | TIPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. PRC | Assoluto | Estasi | 04 | 317Km/h | Drift |
| 2. PRC | Lizard | Cataract | 04 | 317Km/h | Drift |
| 3. PRC | Terrazi | Destroyer | 04 | 319Km/h | Grip |
| 4. PRC | Agesolo | Sorciere | 04 | 315Km/h | Grip |
| 5. RTS | Assoluto | Fatalita | 03 | 226Km/h | Drift |
| 6. RTS | Lizard | Ignition | 03 | 239Km/h | Drift |
| 7. RTS | Terrazi | Starlight | 03 | 239Km/h | Grip |
| 8. RTS | Agesolo | Licorne | 03 | 239Km/h | Grip |



## INFO

**Follow the heat positions to reveal more cars**
Finishing 2nd or 3rd can actually help open up more cars

# GRAND PRIX



Ya habrás observado que hay literalmente cientos de coches ocultos —y muy bien ocultos, por cierto— en lo más recóndito de ese adorable CD amarillo. Pero, como ya habrás imaginado, los coches con que te premian dependen de tu actuación a lo largo de la temporada en el Grand Prix. A medida que avanzas, tu posición final en cada una de las ocho fases se tiene en cuenta cuando llega el momento de que recibas un auto nuevo. Así que, para aclarar qué debes hacer para conseguir estos coches, hemos compilado una tabla con la prueba, la posición final y el número de coche (situado en el garaje) que recibes.

| 1º R1►R2 | 2º R3►R4 | GP FINAL R5►R6►R7►R8 | Nº DE COCHE (FASES 1-4) |
|---|---|---|---|
| 3►3 | 2►2 | 1►1►1►1 | 1, 2, 6, 13 |
| 3►3 | 2►1 | 1►1►1►1 | 1, 2, 8, 15 |
| 3►3 | 1►1 | 1►1►1►1 | 1, 2, 9, 16 |
| 2►2 | 2►2 | 1►1►1►1 | 1, 3, 7, 14 |
| 2►2 | 1►1 | 1►1►1►1 | 1, 3, 10, 17 |
| 2►1 | 1►1 | 1►1►1►1 | 1, 4, 11, 18 |
| 1►1 | 1►1 | 1►1►1►1 | 1, 5, 12, 19 |

Nota: Las posteriores conclusiones de la temporada del Grand Prix añadirán de uno a tres coches adicionales a tu garaje, ya para reventar. Esto significa también que debes completar siete veces la temporada del GP, tanto por cada equipo como por cada fabricante.





## AUTOMÓVILES

Entre los bytes y megabytes de información contenida en el CD de *R4* puedes hallar 320 coches (más el Pacmobile). Hay cuatro escuderías en el juego: RC MicroMouseMappy, Pac Racing Club, Racing Team Solvalou y Dig Racing Team. Dentro de cada escudería hay cuatro fabricantes de coches: Assoluto, Lizard, Terrazi y Agesolo. Cada marca contiene 20 modelos diferentes, que van desde el modesto coche de la primera fase al impresionante coche de la fase 20. Con todo, sólo hay 80 coches









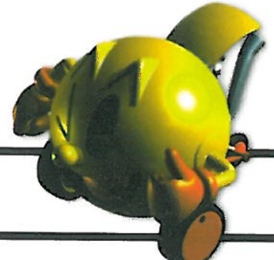
cuya carrocería se vea realmente distinta. Cada una de las cuatro escuderías contiene los cuatro mismos fabricantes, de ahí que tengan los mismos 80 modelos. Por ejemplo, el coche de la fase 10 del equipo Assoluto tiene la misma carrocería en cada una de las cuatro escuderías.













## AUTOMÓVILES

**Vayamos entrando en calor...**
**Normal: lo mejor de lo mejor en la gama de fácil manejo**

# RT SOLVALOU

Un fabricante francés cuyas compactas y aerodinámicas formas consiguen superar a los otros tres equipos. Sin embargo, su mejor coche no acaba de convencernos.

| | | |
|---|---|---|
| 01 | TOP SPEED: 178km\h | PROPHETIE |
| 02 | TOP SPEED: 196km\h | PROPHETIE |
| 03 | TOP SPEED: 200km\h | DIRIGEANT |
| 04 | TOP SPEED: 205km\h | BATAILLE |
| 05 | TOP SPEED: 210km\h | MEGERE |
| 06 | TOP SPEED: 210km\h | PROPHETIE |
| 07 | TOP SPEED: 214km\h | DIRIGEANT |
| 08 | TOP SPEED: 219km\h | BATAILLE |
| 09 | TOP SPEED: 223km\h | MEGERE |
| 10 | TOP SPEED: 228km\h | ANTILOPE |
| 11 | TOP SPEED: 235km\h | AVERSE |
| 12 | TOP SPEED: 239km\h | LICORNE |
| 13 | TOP SPEED: 303km\h | PROPHETIE |
| 14 | TOP SPEED: 306km\h | DIRIGEANT |
| 15 | TOP SPEED: 310km\h | BATAILLE |
| 16 | TOP SPEED: 315km\h | MEGERE |
| 17 | TOP SPEED: 319km\h | ESPION |
| 18 | TOP SPEED: 324km\h | SORCIERE |
| 19 | TOP SPEED: 328km\h | SUPERNOVA |
| 20 | TOP SPEED: 306km\h | ECUREUIL |



## AUTOMÓVILES

**Estos son los de bajo presupuesto con experiencia**
**Expertos: todo un reto a causa de su bajo rendimiento**

# DIG RACING TEAM

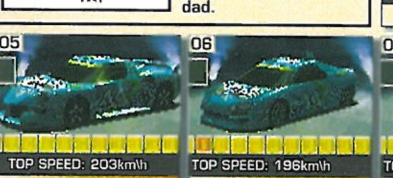






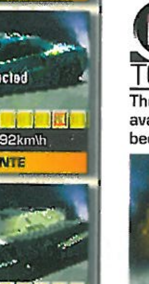
Los diseños de este fabricante italiano son de formas redondeadas y deportivas, tal como todos esperamos de una empresa italiana. Al loro con el Vulcano, lo último en máquinas de velocidad.





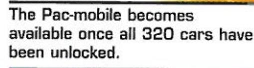






| | | |
|---|---|---|
| 01 | TOP SPEED: 166km\h | PROMESSA |
| 02 | TOP SPEED: 180km\h | PROMESSA |
| 03 | TOP SPEED: 184km\h | BISONTE |
| 04 | TOP SPEED: 191km\h | REGALO |
| 05 | TOP SPEED: 203km\h | FATALITA |
| 06 | TOP SPEED: 196km\h | PROMESSA |
| 07 | TOP SPEED: 203km\h | BISONTE |
| 08 | TOP SPEED: 207km\h | REGALO |
| 09 | TOP SPEED: 212km\h | FATALITA |
| 10 | TOP SPEED: 223km\h | RONDINE |
| 11 | TOP SPEED: 232km\h | CAVALIERE |
| 12 | TOP SPEED: 248km\h | INFINITO |
| 13 | TOP SPEED: 285km\h | PROMESSA |
| 14 | TOP SPEED: 292km\h | BISONTE |
| 15 | TOP SPEED: 296km\h | REGALO |
| 16 | TOP SPEED: 303km\h | FATALITA |
| 17 | TOP SPEED: 312km\h | AQUILA |
| 18 | TOP SPEED: 324km\h | ESTASI |
| 19 | TOP SPEED: 340km\h | SQUALO |
| 20 | TOP SPEED: 360km\h | VULCANO |





**TOP TIP**

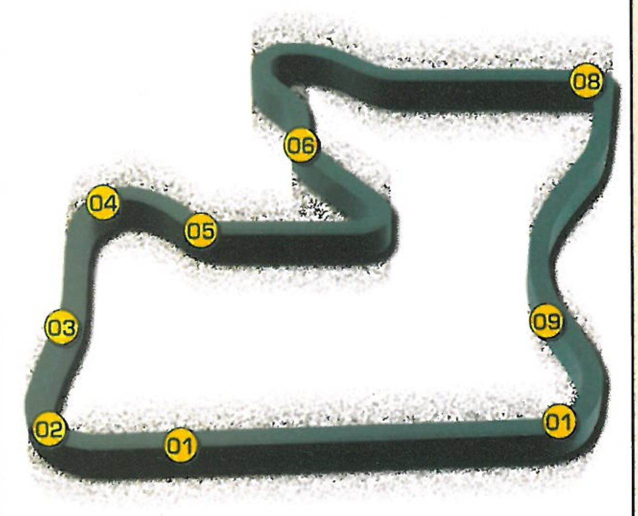
The Pac-mobile becomes available once all 320 cars have been unlocked.



# HELTER SKELTER

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 5,220M

Esta montaña rusa te acostumbra al fenómeno *Ridge Racer* de una forma agradable y gradual. Las curvas pronunciadas son ideales para los conductores de coches *drift* que ansían arrojarse en cada curva. La velocidad es un factor de peso en el disfrute de este circuito, así que cuanto antes llegues a los coches de la fase 4, más fuerte será el subidón.







01 ▲ En la primera curva tienes que ponerte a la izquierda.

02 ▲ Entonces el túnel se adentra a la derecha.

03 ▲ Poco después vienen un par de derecha/izquierda rapidas.

04 ▲ Toma la curva por el interior, ya vayas con *drift* o *grip*.

05 ▲ Una suave de derechas antes de la fuerte de izquierda.

06 ▲ Después de la izquierda, ve gradualmente hacia dentro.

07 ▲ Pégate a la parte de dentro al salir del túnel.

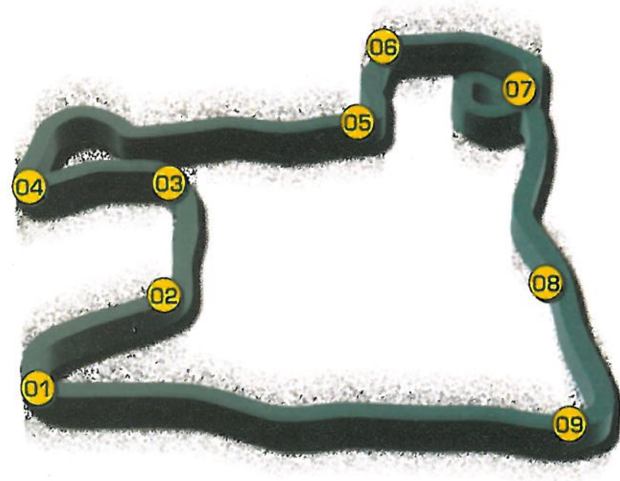
08 ▲ Mantén la aceleración en esta curva abierta.

09 ▲ Apura al máximo en esta última curva del circuito.

# WONDERHILL

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 6,686M

En breve estarás zigzagueando por esta enorme colina a velocidades superiores a 190 km/h. Cuando llegas al punto intermedio de la vuelta dispones de un momentito para admirar el decorado del puente antes de volver a bajar la colina chillando como un poseso. Una pequeña bajada más adelante en la carretera y te hallarás dando una vuelta completa antes de pasar una serie de curvas cerradas que llevan a la meta.







01 ▲ Esta primera a la derecha se puede tomar muy rápido.

02 ▲ Corta desde la derecha hacia la línea de dentro.

03 ▲ Suelta un poco el freno en esta serie de curvas

04 ▲ Derrapa pronto al entrar en esta curva cerrada.

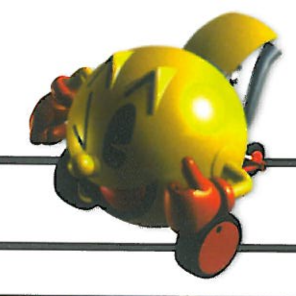
05 ▲ Pégate al interior para no perder tu buena posición.

06 ▲ No dejes de pisar el acelerador en este tramo.

07 ▲ Ve echándote hacia dentro para tomar ésta de 360.

08 ▲ Ni te menees del medio de las siguientes curvas.

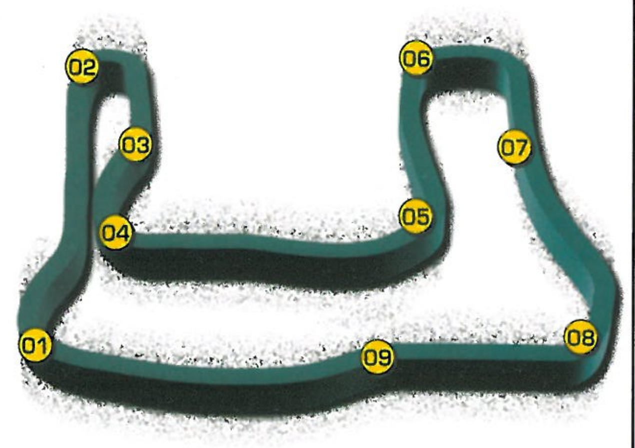
09 ▲ Toma la curva por dentro y suelta un poco el acelerador.



# EDGE OF THE EARTH

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 5,665M

**Información:** Nunca correr de noche fue tan estimulante. Este circuito nocturno, plagado de curvas pronunciadas y cerradas, está hecho a medida para coches con tecnología de sujeción. Sube, baja, sube y baja otra vez mientras vas a toda pastilla por este circuito urbano situado cerca de un aeropuerto. ¡No apto para pusilánimes!







▲ Manténte en la parte interior en esta primera a la derecha.




▲ Esta es más fuerte, pero tómala también por el interior.




▲ No sueltes el acelerador hasta la siguiente a mano izquierda.




▲ Quédate en el exterior antes de desplazarte hacia dentro.




▲ Traza una línea recta para cruzar las siguientes curvas.




▲ Una abrupta a la derecha que requiere un frenazo rápido.




▲ No reduzcas en ningún momento en este túnel.




▲ La penúltima curva antes de salir del túnel.

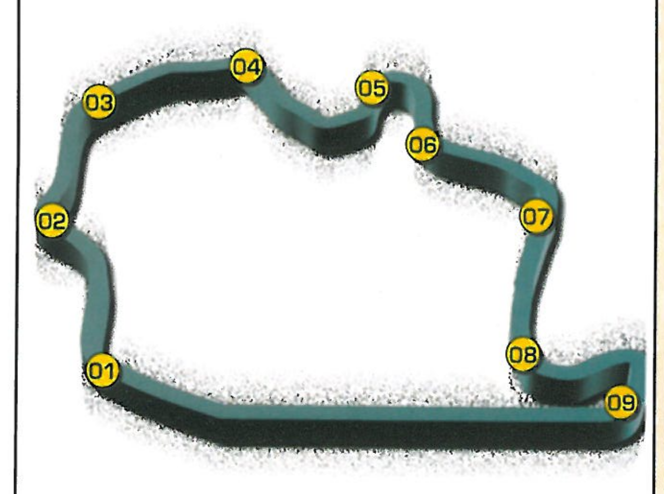



▲ Hunde el acelerador en el último tramo previo a la meta.

# OUT OF BLUE

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 5,564M

Aunque su duración es la corriente, este encuentro con el litoral parece durar eternamente, pero para bien. La recta inicial y la sección final del circuito deberían resultar familiares, ya que también las comparte el circuito Helter Skelter. El tramo veloz del litoral es corto, pero letal si pierdes la más mínima concentración. Sea con un *grip* o con un *drift*, este circuito es toda una prueba.







▲ Pégate al interior para mantener una velocidad alta.




▲ *Drift:* por el medio; *Grip:* frena a saco por la parte interior.




▲ Manténte junto a la barrera de los muelles.

04 194km/h Marcha:6

▲ Frena o 'agárrate' para evitar pegártela contra la valla.




▲ No te separes mucho del interior en esta curva larga.




▲ Ponte a máxima velocidad antes de la próxima a la derecha.




▲ Suelta suavemente el acelerador para deslizarte.

▲ Acelera a saco en la recta corta que viene.

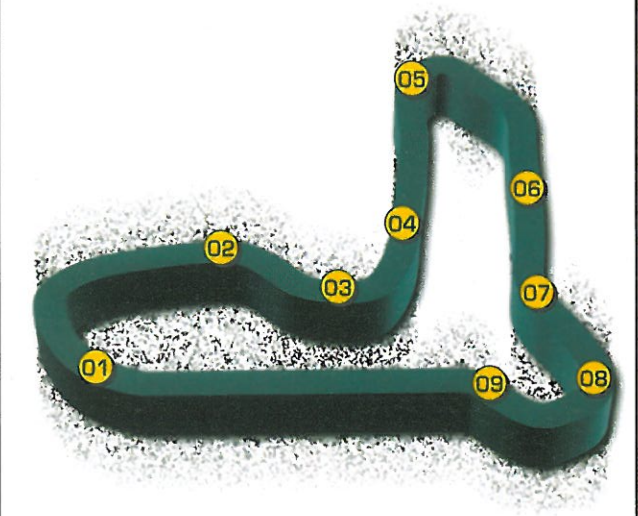



▲ No aceleres demasiado en esta última antes de la meta.

# PHANTOMILE

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 3,012M

Un excelente circuito corto que es todo un ejemplo para otros juegos de carreras. Es rápido y frenético, pero casi sin curvas. Para cuando la adrenalina empieza a fluir, ya estás en la última vuelta. Las curvas son idóneas para los *drift*, aunque los coches *grip* —si conduces bien— ofrecerán un rendimiento la mar de bueno.







01 ▲ Ve desplazándote gradualmente hacia dentro.

02 ▲ Pégate como la cola a la derecha del túnel.

03 ▲ Aquí quizá tengas que reducir un poco.

04 ▲ Acelera sin compasión en esta breve recta.

05 ▲ *Grip:* clava frenos para entrar en este giro brusco.

06 ▲ Pisa a fondo el gas para encarar esta cuesta arriba.

07 ▲ Muévete rápido hacia la parte de fuera de la pista...

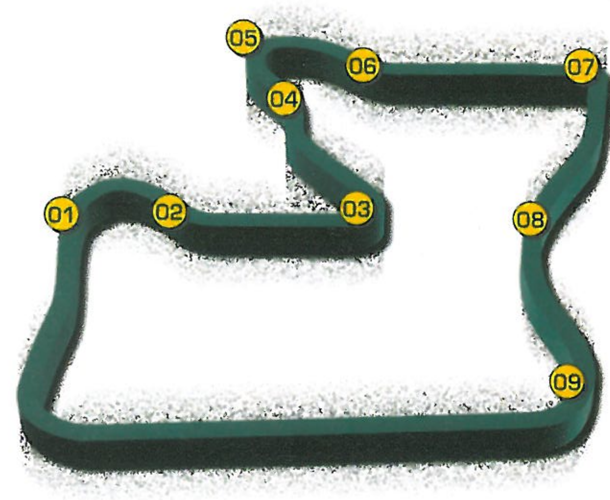
08 ▲ ...Antes de cambiar a la de dentro y dejarte llevar.

09 ▲ Sal de la curva acelerando para aprovechar al recta.

# BRIGHTEST NITE

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 5,868M

Las curvas rápidas y pronunciadas conforman el primer tercio de esta segunda pista nocturna. Es otro circuito que usa una pequeña sección de una pista anterior, en este caso "Edge of the earth". Hay curvas de 150º que preceden a una bajada súbita en la carretera, lo que provoca que tu coche salga volando durante un instante que puede durar más o menos en función de la velocidad que lleves.







01 ▲ ¿Suave y a la derecha? ¡Pues a toda velocidad!

02 ▲ Al tomar esta, ve desplazándote al interior.

03 ▲ Frena fuerte en esta curva izquierda tan antipática.

04 ▲ Manténte a la izquierda a medida que te acercas...

05 ▲ ...a esta larga y suave curva a mano izquierda.

06 ▲ Desplázate hacia dentro en este corto tramo de túnel.

07 ▲ Frena a saco: es la curva más cerrada de la pista.

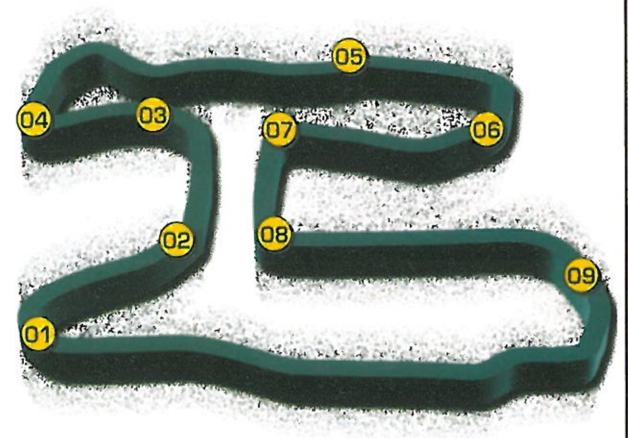
08 ▲ Mantén la velocidad alta a lo largo de este túnel.

09 ▲ Cuando la pista se ensanche, ve por el centro.

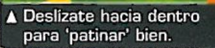
# HEAVEN AND HELL

## VUELTAS: 3 LONGITUD: 6,456M

La primera mitad de este circuito debería sonarte mucho, dado que forma gran parte del trazado de Wonderhill. La otra mitad es igual de divertida, ya que es un buen ensayo para la mayoría de conductores y resulta apasionante para los más expertos. Pasar a todo trapo la última curva de 180º a la derecha sin soltar el acelerador es una dura prueba, se mire como se mire.




01



▲ Deslízate hacia dentro para 'patinar' bien.

02



▲ Fuerza hacia el interior para mantener la velocidad.

03


▲ Tres curvas rápidas a la derecha: ¡reduce, tío!

04


▲ Gira bruscamente aquí para no pegártela con la pared.

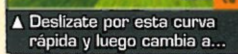
05


▲ Dale al acelerador ve hacia el interior del túnel.

06


▲ Suéltate (*grip*: frena) al llegar a esta subida.

07



▲ Deslízate por esta curva rápida y luego cambia a...

08


▲ ...La parte de fuera antes de este giro tan bestia.

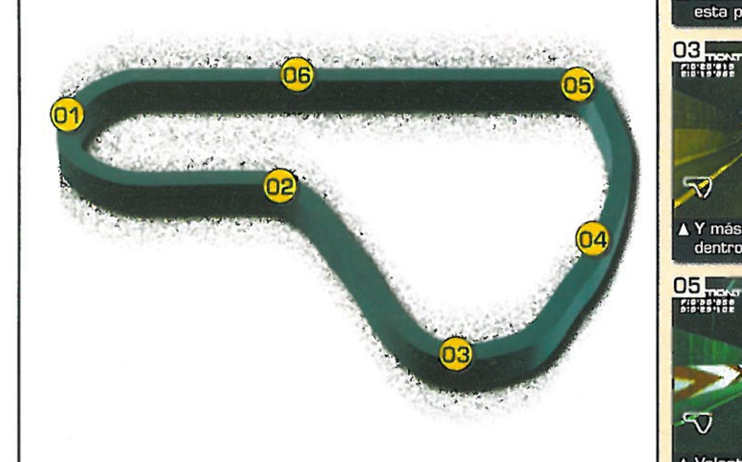
09


▲ Manténte en el exterior y gira al llegar a la señal azul.

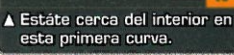
# SHOOTING HOOPS

## VUELTAS: 6 LONGITUD: 3,958M

El más básico de todos los circuitos, pero también el más rápido con diferencia. Ir chirriando por las curvas a más de 300 km/h con coches de fase 4 puede acabar resultando un poco aburrido. Lo de girar de vez en cuando a la izquierda, a la derecha, a la izquierda, etc., puede resultar cansino. Sin embargo, sirve para distinguir a los hombres de los chicos: ¡a ver si puedes manejarte sin soltar el acelerador en ningún instante!




01



▲ Estáte cerca del interior en esta primera curva.

02


▲ Aguanta a tope pegándote de nuevo a la parte interior.

03

▲ Y más de lo mismo: por dentro a la izquierda.

04


▲ Aquí desplaza el coche hacia el medio gradualmente.

05

▲ Volantazo brusco: es la última curva de la pista.

06


▲ Completa una vuelta perfecta sin problemas.



LIBRO DE RUTA

Editor: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**

# ROLLCAGE






Si quieres que las cosas te **vayan rodadas** en este trepidante **juego de carreras**, olvídate de tomártelo con calma. Deja que te pongamos a mil con esta **guía exclusiva** que te ofrecemos gracias a la colaboración de los propios **programadores**, Attention to Detail.



# PILOTOS

No pongas tu futuro en manos de cualquiera. La elección del piloto afecta realmente a tu modo de conducir.

## TONY



Algo temerario, este chico. Aunque mucha boquilla es lo que tiene: mucho ruido en la línea, pero luego no es capaz de efectuar un buena salida. Conduce uno de los coches más resistentes y lo único que quiere es fanfarronear.

Correr contra él no supone un gran problema, ya que parece que vaya a por él mismo. La destrucción es su fuerte y se dedica a eliminar edificios por doquier. Tony es el tipo al que verás subiendo por una pared, disparando cohetes al aire e intentando pasar por encima de la consiguiente explosión. 'Temerario' es su segundo nombre.

Conducir el coche de Tony es una pesadilla. Sí, puede ser sólido, pero se va de aquí para allá que no veas. Eso sí: si te acostumbras a su falta de agarre, realizarás unas maniobras de derrapaje bestiales.

## JET



Un poco fantasmona, pero inteligente. Acometerá las acrobacias más locas y saldrá airosa de ellas. Es precisa con las armas y sabe cuándo usarlas. Su coche está compensado: pierde dureza y velocidad punta en favor de una mayor maniobrabilidad. Se agarra a la carretera como una lapa y, ciertamente, sorprende que pueda mantenerse en la contienda. Pero es que puede tomar las curvas a una velocidad a la que todos los demás se la darían, y con ello compensa con creces sus deficiencias.

El coche de Jet es sencillo de conducir. No es muy duro, así que procura que no te embistan porque tú saldrías peor parado. En las curvas recuperarás el tiempo, así que tómalas muy cerradas.

## LOTHAR



Lothar es un tío muy inteligente. Conservará sus armas y las usará tácticamente en la última vuelta. Si, tras ir en cabeza desde el principio, te alcanza un misil líder en la línea de llegada, lo más probable es que sea un



**CONSEJO**

- Procura no compensar excesivamente durante un choque. Si estás dando vueltas en el aire y sobre ti mismo, déjate llevar hasta recobrar el control sin peligro. En nuestra Redacción se dio el caso de alguien que rebotó en dos muros por encima de un acantilado y luego en otra pared, atravesó un edificio —volándolo— y bajó dando vueltas a la pista, rebotando en dos coches y adelantándolos para caer en la dirección correcta, tras lo cual pisó a fondo hacia la meta... ¡y ganó!



**CONSEJO**

- Para derrapar, acércate a una curva a máxima velocidad, aguanta el freno y gira hacia la curva hasta que empieces a patinar. Entonces suelta enseguida el freno, vuelve a meter potencia y pega un contravolantazo. Para diferentes superficies se aplicarán distintos puntos de frenado y de potencia. La clave está en la práctica.



**CONSEJO**

- Procura reservar un buen arma para la última vuelta. Un salto en el tiempo cuando vas primero no tiene precio. Un misil líder cuando vas segundo casi garantiza una victoria.

- Por otra parte, no acumules armas en las primeras fases de una carrera. En el equilibrio está la clave.



**CONSEJO**

- Parece obvio, pero recuerda qué edificios has destruido; lo que interesa es que los escombros estorben a los demás coches, no a ti mismo. ¡Es inútil preguntar quién puso esos cascotes ahí cuando fuiste tu! Y nos consta que a veces pasa.



**CONSEJO**

- Si logras efectuar una vuelta sin pegártela o sin rozar los lados, obtendrás una bonificación de "vuelta perfecta" que llenará tus dos cargadores de armas.

regalito de Lothar. Su coche es mediocre en todas las categorías; Lothar prefiere confiar en la pericia más que en la tecnología. Suele ser tranquilo, pero no lo des por sentado: si lo fastidias demasiado, se revolverá.

## RIA



Otra chica inteligente. Ria es tranquila, sosegada y letalmente certera con los misiles (a veces los reserva hasta la última vuelta). Es difícil sulfurarla; prefiere pasar de todo y concentrarse en ganar la carrera. Conduce un coche veloz, pero es muy débil, o sea que no resistirá una colisión. Sácala de en medio a embestidas.

Llevar el coche de Ria es coser y cantar. Una aceleración decente y una velocidad punta rápida. No es el más estable de los coches, pero si sigues la línea de carrera, puedes mantener una buena velocidad.

## LENNY



Igual de imprudente que Tony, sólo que con una vena malvada y sin un pelo de cobarde. Su coche es como un tanque, así que no te conviene ser el blanco de sus dementes embestidas.

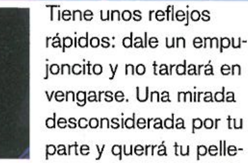
Ten cuidado con ese cacharro si lo tienes delante, porque su aceleración deja bastante que desear. Es más que probable que te estampes contra él.

Conducir el coche de Lenny no está mal. Tiene velocidad –aunque no aceleración– y, si bien el agarre no es ningún primor, puedes causar graves desperfectos a los demás a base de embestidas.

## LEON



Tiene unos reflejos rápidos: dale un empujoncito y no tardará en vengarse. Una mirada desconsiderada por tu parte y querrá tu pellejo. Para él, ganar será lo de menos; irá a por ti caiga quien caiga. Inteligente no es, pero no te sorprendas si te impide que lo adelantes. Procurará por todos los medios bloquearte a ti y a todos los que intenten cruzarse en su camino.



El de Leon es un coche de conducción muy completa. Cuenta con el agarre necesario para seguir adelante y su aceleración, aunque no es muy buena, sí resulta suficiente para mantenerte en carrera. Bien mirado, no está mal.

## YURI



Este tío sí que sabe. Si pudieras conducir su coche sería fantástico, pero la vida es dura. Es decir: HOJ (sí, son unas siglas...).

# ARMAS

## ESCUDO

Te protege de colisiones contra muros, otros coches y, sobre todo, misiles. Sólo persiste durante cierto número de impactos. Va genial para arremeter y es del todo necesario para contrarrestar los misiles enemigos cuando vas al frente.

## TURBO

Velocidad instantánea. Dale un toque al botón para obtener un turbo largo, o aguántalo para que sea corto: ambos métodos tienen su utilidad. ¡Dispara dos a la vez y agárrate fuerte!

## TÚNEL

Abre un túnel delante del coche que te precede y que está en tu línea de visión, y el vehículo será absorbido. El rival puede esquivarlo frenando y rodeándolo. Si consigues que se trague a uno, echa la vista atrás: quizá te encuentres con que el coche en cuestión está detrás de ti preparando un túnel a tu nombre.

Si te disparan uno, prueba a esquivarlo. Sin embargo, a veces puede resultar útil para eludir un misil líder: métete en él y deja que el que te disparó el túnel se coma el misil. Endósale un taladro para mayor escarnio.

## MISIL BUSCADOR DE BLANCOS

La mejor arma para cargarse edificios. Apunta de forma automática a las construcciones, y si pulsas XXX apuntará también a otros coches. Por tu bien, más te vale usarlos en rectas, ya que cuando apuntas resulta más difícil manejar el coche.

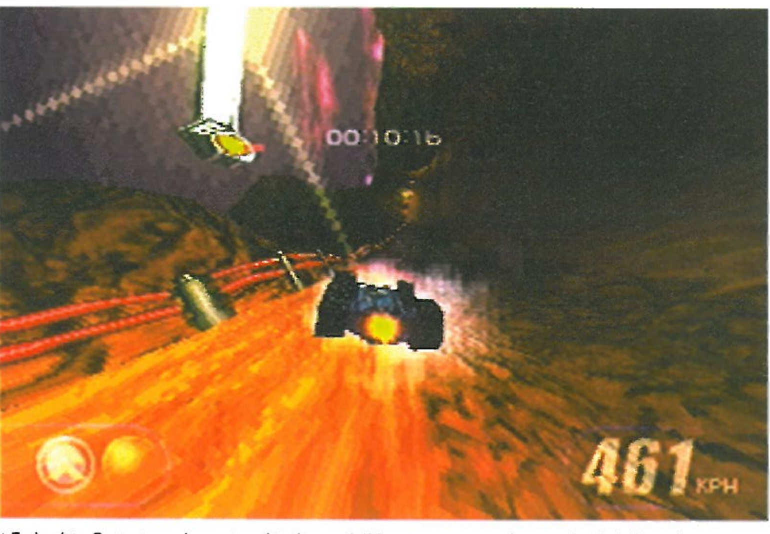
Estos misiles también pueden reportarte un aumento de velocidad si los disparas al suelo mientras tomas una curva en la pared de un túnel. Y con ellos podrías probar el infame "salto-cohete": dispáralos al llegar borde de una rampa para subir bien alto (no funcionará si estás escudado).

## MISIL TALADRO

Dispáralo una vez y perforará todo lo que se lo ponga por delante hasta topar con algo indestructible. Va de perlas si te encuentras en medio del pelotón. O guárdalo para cuando te abran un túnel.

## MISIL LÍDER

Este artefacto impacta directamente en el líder. Suponemos que no hace falta avisar, pero, por si acaso: ¡no pruebes a usarlo cuando vayas en cabeza!




▲ En la pista Contact puedes meter el turbo en el último tramo para rebasar volando la línea de meta.

## SALTO EN EL TIEMPO

Ralentiza el tiempo para todos, excepto para ti. Reserva uno para la última vuelta y pasa del sexto al primer lugar. Si disparas uno de estos cuando ya hay uno en uso, lo anularás.

## PLACA DE HIELO

Dura muy poco. Intenta pillar a la gente cuando estén a punto de tomar una curva. Si miras atrás y luego disparas, obtendrás una estela de hielo la mar de efectiva. Va genial si eres el primero.

## COMBINACIONES

Dos mejor que una. Algunas combinaciones de armas pueden causar unos daños de órdago.

Dispara dos turbos a la vez para obtener un superturbo. Y para obtener el efecto definitivo, ¡dispáralos en una rampa!

Prueba esto: dispara un túnel y un cohete, uno tras otro rápidamente, y podrás lanzarte el cohete contra ti mismo para conseguir un acelerón BRUTAL.

El turbo y el salto en el tiempo a la vez son el combo definitivo para adelantar.

Dos misiles líder casi garantizan la eliminación del coche que va en cabeza: uno es para su escudo, y el segundo para él. Si, aun así, el rival logra perforarlos y no le afectan, significa que merece la victoria (y que tú deberías dedicarte al parchís).





**CLAVE** Mírate los mapas... ... y entiéndelos

**MAPAS**
- ATAJO
- VELOCIDAD
- OBJETOS

▼ En algunas pistas hay atajos. En Paradise, métete en el túnel cruzando por la hierba.




◄ Usa tus turbos oportunamente y te marcarás unos buenos récords.

## LIGA GEMINI

**PARADISE**
Ubicación: Harpoon Islands
Terreno: Asfalto, con algunas partes de hierba. Hoteles y árboles.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE : 12:69s

La clave para conseguir los mejores tiempos es el atajo, que se encuentra justo a la derecha de la última recta y desemboca un poco antes de la línea de meta. Da un par de vueltas para cobrar velocidad y despejar el camino. Dispara un turbo cuando te acerques a la línea y asegúrate de conseguir el bonus de vuelta perfecta. Acércate a la recta final y pasa con el turbo sobre los objetos. Vira a la derecha para enfilar el túnel de atajo. Luego efectúa un turbo doble cuando sales del barranco y puedes ver la línea. Si lo haces bien, pasarás por ella a más de 600 km/h.



1. A la que te acostumbres a tu coche, no debería causarte ningún problema. Haz una buena salida y rebasa a los competidores tomando la curva por la hierba; es resbaladiza, así que has de ir con cuidado, pero debería ser lo bastante fácil como para que te pusieras en cabeza.



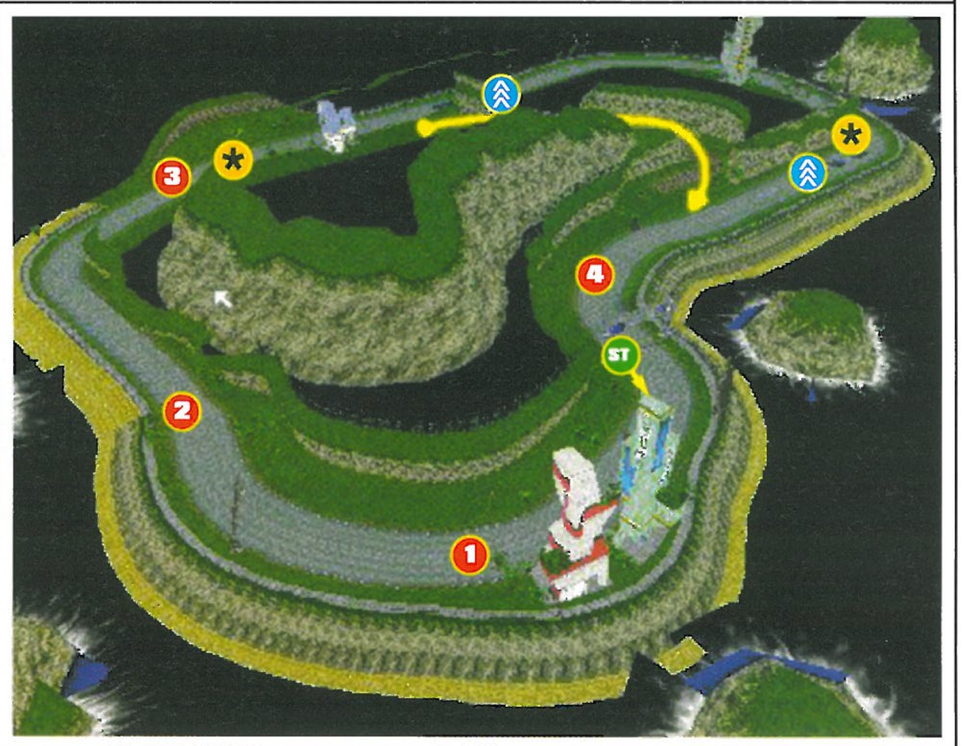
2. A continuación la carretera baja y puede sorprenderte al despegar. Asegúrate de ir recto. NO golpees las farolas. ¡Pero SÍ empuja contra ellos a los rivales si juegas como Lenny o Tony!



3. Hay una curva fácil a la derecha que te lleva a los primeros objetos. Puedes ir a todo trapo por esta recta porque la curva del final es lo bastante suave para tomarla a tope. No te dejes ningún recuadro de velocidad. (También podrías ir por el túnel de atajo de la derecha.)



4. La parte complicada de este circuito es la chicane final. Con práctica, puedes cortar en cada vértice a máxima velocidad y salir tan pancho. Si lo haces bien, girarás ligeramente y aterrizarás derrapando, con total control para encarar el sentido correcto.








# LIBRO DE RUTA




- Cada coche y cada circuito tiene sus propias debilidades, así que prueba unos cuantos coches en el circuito de práctica y quédate con el que te sientas cómodo. Vuelve aquí a menudo a probar distintos coches cuando tengas un poco más de experiencia.




- Asegúrate de efectuar una salida con turbo. Acelera justo cuando la cuenta atrás llegue a "GO!". Pero no embistas a Lenny o a Leon, ya que harán de tu vida un infierno.




- Aprende a controlar las derrapadas. Esta habilidad te ayudará a salirte de patinazos complicados.



## LIGA GEMINI

G-FORCE
Ubicación: Sapphire Springs
Terreno: Asfalto, con algún tramo nevado fuera del recorrido. Fábricas y torres, dependencias y chimeneas.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 12:50s

Aquí debes usar el método del atajo. Quita de en medio edificios y escombros y pasa la línea con un turbo doble, sin olvidarte de recoger tu bonificación por vuelta perfecta. Pero acciona el turbo doble EN la nieve (en el asfalto las ruedas agarran y ralentizan tu poder de impulsión, mientras que en la nieve mantienes más tiempo la velocidad porque las ruedas patinan). Obviamente, ¡primero has de estar alineado! Luego sal del techo del túnel con un turbo doble para meterte en el túnel de atajo, recogiendo el icono por el camino. Efectúa un turbo largo, sal como una bala del atajo y pasa volando la meta para obtener un tiempo asombroso.




1. Ésta es tu oportunidad de practicar un poco en los túneles. En el momento de la salida, deja que el pelotón salga disparado; pronto los alcanzarás. Dale al acelerador y empieza la persecución un segundo después, porque así pasas de formar parte de la inevitable colisión múltiple del túnel. Esquiva a los rezagados y a los que hacen trompos y facilítate la vida subiéndote al techo. Pasa por todos los iconos de aceleración y asegúrate de recoger los objetos.







2. Ahora, si te sientes suicida o más chulo que un ocho, apunta tu coche ligeramente a la DERECHA al salir del techo. Esto te dejará listo para tomar el atajo situado a la IZQUIERDA del área de las fábricas. (Recuerda, estabas boca abajo en el techo y las direcciones se invierten.)






3. Si tus nervios lo soportan, despréndete del techo del túnel en una línea recta. Los únicos peligros ahí arriba son algunos baches, y la curva es justo demasiado cerrada como para tomarla a velocidad punta, a menos que primero elimines el edificio de la parte interior.



4. Si no eres un nenaza, ve por el túnel de atajo. Deberás pasar por un poco de nieve, que es MUY resbaladiza, así que antes procura estabilizarte. Hay una rampa justo antes del atajo: si le das a la diagonal derecha volarás hacia el túnel y te pegarás al techo sin perder velocidad. TOPE.

5. El túnel de atajo es bastante sencillo y puedes recorrerlo pisando a fondo. El único problema está en el momento de salir para volver a la pista principal. Si puedes derribar la mayor chimenea, justo antes del túnel principal, te resultará mucho más fácil. Si no, corrige tu dirección en el pedazo de asfalto que hay delante de una de las chozas. ¡Intenta girar en la nieve y saldrás despedido contra la chimenea! En la última vuelta no tienes por qué preocuparte, así que limítate a salir del atajo con un turbo doble y pasa volando por la meta.



## LIGA GEMINI

CONTACT
Ubicación: Outworld
Terreno: Roca, grava y arena. Pedruscos, torres y la infame nave espacial de primer contacto, dejada in situ como monumento conmemorativo.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 16:06s

Vale, la misma rutina. Despeja el circuito de edificios y cascotes. Detente antes de la meta con dos turbos a mano. Alinéate con el grupo de objetos interior y luego dale a los turbos dobles. Si lo has hecho bien, te reaprovisionarás. Afloja en la curva y activa un solo turbo para tomar el giro inclinado. Cuando salgas de la cuesta y se te acabe el turbo, mete un turbo corto. Viene lo peliagudo: afloja en la cresta para hacerte con algunos objetos que hay a la derecha de las tres rutas. Cuando puedas, haz un turbo doble. Si puedes torcer un poco a la derecha antes de subir la rampa, arañarás un par de centésimas, aunque NO ES FÁCIL.



1. Si sales el primero, sólo has de a todo trapo hacia el grupo exterior de objetos. Tú escoges: objetos o iconos de velocidad. Pilla antes los objetos y pasa luego por el segundo conjunto de iconos de aceleración; así tendrás la velocidad necesaria para la recta. Si no vas en cabeza, quizá mejor que dejes que el pelotón se largue, y luego toma la línea interior. Si queda algún objeto, tómalo; no te preocupes por los iconos de velocidad. Si tomas la línea interior, ten cuidado con la ligera inclinación que hay después de la curva. A veces puedes perder tracción y efectuar un trompo si la tomas demasiado cerrada.

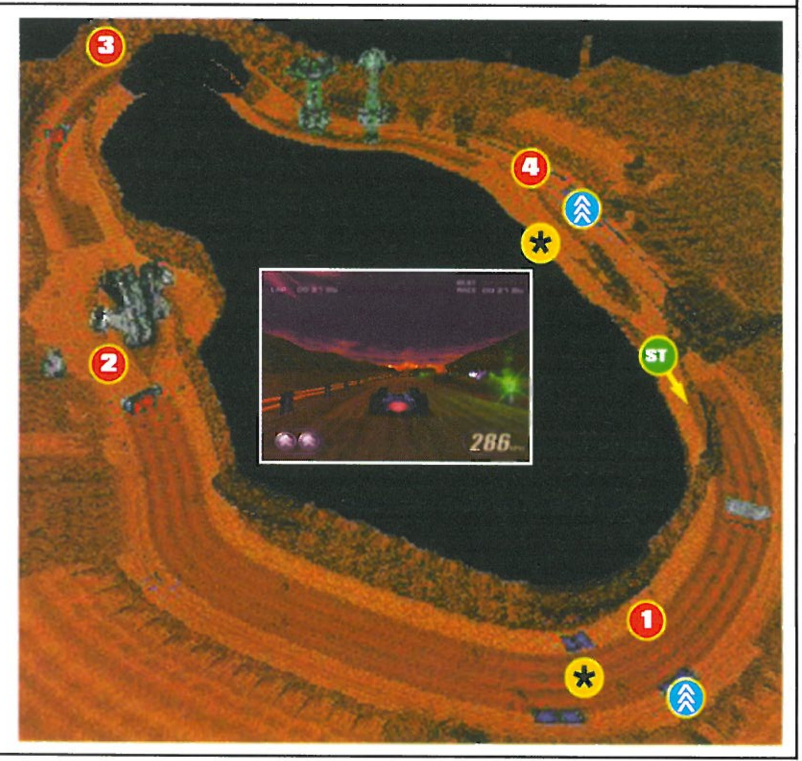


2. Hay dos rutas alrededor de la nave espacial estrellada. Puedes tomar el desvío de la izquierda en línea prácticamente recta. Es la mejor manera de mantener la velocidad, si bien requiere un poco de práctica: ¡cáete del saliente o recorta por la valla y lo pagarás caro! Si el desvío de la izquierda está cortado por el tráfico, toma el otro. Puedes sacar mucha ventaja eludiendo el probable choque en cadena.




3. En la curva muy inclinada, compensa seguir la línea correcta. Con arena resbaladiza en el fondo y una valla implacable en lo alto, debes hallar justo el punto intermedio. Eso sí, cuanto más alto, mejor. Sal de la cuesta cuando haya menos arena. ¿Te van las acrobacias? Vira a la izquierda cuando se acaba la cuesta, sal volando, gira varias veces para caer como un gato sobre las cuatro ruedas y pilla una buena línea hacia la siguiente sección. ¡NO recomendado para principiantes!

4. Tras la cuesta habrás de elegir entre tres pistas. Si vas bien de armas, toma la ruta de la izquierda con el icono de velocidad. Si andas desesperado tras algún arma, afloja cerca de la pequeña cresta que hay detrás de las torres para unirte a la ruta a mano derecha. Si te asustas con facilidad, toma la ruta de en medio. Las dos rutas altas convergen hacia una sola rampa. Si te acercas desde la ruta de los objetos, asegúrate de girar un poco a la derecha antes de despegar. Esto te alineará para caer sin problemas.






## LIGA ESCORPIO

DAYTONA
Ubicación: Harpoon Islands
Terreno: Cantidades abundantes de asfalto, lodo y arena. Hoteles y unos cuantos monumentos de 10.000 años de antigüedad esperando que los rompas en pedazos.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 21:30s

Supondremos que ya has despejado el terreno y que no queda nada que te estorbe. Consigue una salida lanzada (turbo doble en la línea + *bonus* por vuelta perfecta) y métete en el túnel. Reduce la velocidad (con aflojar el acelerador será suficiente). Toma la curva del fondo, arrimándote al muro interior. Baja a la playa con un turbo doble, recogiendo un turbo en la hierba.

Actívalo lo antes posible y sigue la dirección prevista para conseguir otro turbo. Salta la rampa sobre la hierba y recoge un turbo más. Pasa por algunos iconos de velocidad y suelta un turbo doble en cuanto puedas, antes de llegar al gran salto. Si te sale bien, caerás como si nada e irás escopeteado a la meta. ¡Otro tiempo cañero!

1. Como en G-Force, la carrera empieza con un túnel delante. Como es la primera carrera de la liga, saldrás en la última posición, pero tú tranquilo: espera la hora propicia. Si juegas como Lenny o Tony, quizá sea mejor que te abras paso a lo bestia. La salida del túnel contiene una sorpresa desagradable, ya que la carretera desaparece bajo tus ruedas. Deberías contenerte con la potencia mucho antes de pasar por la cima. Manténte a la derecha y establecerás antes contacto con la carretera, lo cual es BUENA cosa.







2. Junto a los hoteles, la carretera se "divide": puedes seguir por ella o tomar el atajo por la playa. La arena es resbaladiza y hace falta un poco de práctica para habituarse, pero el esfuerzo merece la pena: hay montones de objetos y te ahorras una distancia considerable. La ruta de vuelta desde la playa es algo complicada: dirígete a la rampa y en principio no tendrás problemas. Sobre todo en las últimas fases de la carrera, cuando la pista se haya despejado un poco.







3. La curva final no debería crearte dificultades. Ve por los iconos de aceleración y arrímate al muro interior. Luego consigue toda la velocidad que puedas (iconos de aceleración, turbos) y pasa por la rampa pisando a fondo. Si haces un trompo al caer, vuelve a la pista lo antes posible ¡y dale al acelerador!

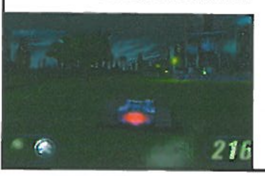


## LIGA ESCORPIO

PARK LIFE
Ubicación: Neoto City
Terreno: Carreteras urbanas, asfalto y algún que otro muro.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 21:00s



Tendrás que tomar el atajo para obtener los mejores tiempos. Sal lanzado; suelta un turbo en la línea, enfila el túnel de la derecha, pásalo con un turbo y reemplázalo recogiendo otro. Pasa con el turbo puesto por la pared del icono de aceleración. Salta y apaláncate otro turbo en la carretera. Ahora no te metas en el túnel; a la derecha verás una ruta estrecha que te llevará POR ENCIMA al parque da título a este circuito. Todo es hierba, pero el parque no debería suponerte grandes problemas. NO sueltes el turbo todavía. Puedes destruir el monumento, pero la base permanecerá ahí para desafiarte. Encuentra la larga escalinata que hay detrás del monumento, baja como un rayo y gira en la última curva para volver a la ruta principal. ENTONCES márcate un turbo doble que te lleve a la meta. Hace falta un montón de práctica para meterse en el parque a gran velocidad, pero el premio vale la pena.

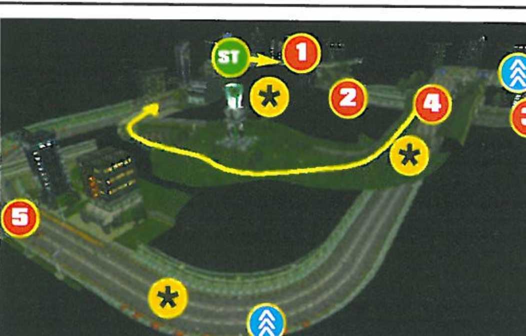


1. En este circuito rápido escasean los objetos. Si vas en cabeza, consigue una buena salida y toma el primer objeto. La primera curva es bastante sencilla, pero ten cuidado con las barreras explosivas.




3. Afloja hacia la pared en cuanto puedas, bajando con precaución justo antes del último grupo de iconos de velocidad.

2. Al llegar al primer túnel, tendrás que elegir: izquierda o derecha. Son igual de largos, pero es más fácil meterse en el de la izquierda. Sin embargo, cuélate junto a las barreras y las farolas y toma el de la derecha: hay cositas. Hay un pequeño retraso antes de que aparezcan; si no vas en cabeza, puedes quedarte atrás un rato en la salida (tampoco mucho) y compensarlo. Incluso en el caso de que consigas una buena salida, no dejes de ir por este túnel, ya que la salida te deja en la línea correcta para acometer el icono de velocidad. Si intentas recortar la curva tras salir del túnel de la izquierda, ¡sólo conseguirás comer ladrillo!




4. ¡Al loro con las señales de la pista! La pista de la derecha acaba antes del siguiente túnel, así que (a menos que quieras tomar el atajo), sitúa el coche en medio de las otras tres. Ve de un salto al túnel y mantén la calma. Si tienes un turbo, suéltalo. Sube al techo y pasa por los iconos de aceleración (como si de hecho necesitarás más velocidad). La salida del túnel tiene un objeto en el techo que te ayudará de forma gráfica a alinearte: píllatelo.

5. Si tienes más turbos, suéltalos al caer. Si eres Jet con un buen agarre, sigue una línea interior por la siguiente curva. Si eres Tony o Lenny, no te conviene perder velocidad, o sea que ve al muro del túnel y él te guiará. A partir de ahora sólo hay que dejarse llevar. Tan sólo vigila con el pequeño salto que hay antes de la meta. Tuerce a la derecha por encima de él y tan contento.




- Si te ves dirigiéndote hacia una valla o una pared vertical en la parte externa de una curva, vira HACIA ella, no en dirección contraria. Así te arrimarás al muro y pasarás la curva. Puedes usar las vallas para guiarte por las curvas a gran velocidad.




- Elimina a la competencia a base de embestidas. Es fácil si dispones de escudo. Si no, prueba a dar un golpe a las ruedas traseras de uno de los demás coches para sacarlos de la pista.




- Cuando un coche se hay metido en tu túnel, adquieres control sobre su vehículo durante unos pocos segundos. Su conducción imita a la tuya. Llévalos contra un muro. Ten cuidado con esto si es a ti a quien pillan en uno.








# LIBRO DE RUTA




• Dale un simple toque al acelerador para maniobrar en espacios reducidos.




• Si te persigue un misil líder y no tienes un escudo para protegerte, puedes disparar un taladro para eliminarlo. Espera a que el misil líder te rebase y apunta el taladro hacía él justo cuando se gira para matar.




• Sólo tienes un tipo de freno, y es ¡un freno de mano! Si frenas de golpe, TE DESVIARÁS a izquierda o derecha, según el peralte de la carretera. Para contrarrestarlo, usa el motor para reducir la velocidad y toca suavemente el freno. O, para los más expertos, frena de golpe y aplica un contravolantazo a la dirección en la que te desvías.




• No abuses de la función de autocorrección (pulsando ○): no la tendrás en el modo difícil y los demás pilotos nunca la usan.




• Por otra parte, no acumules armas en las primeras fases de una carrera. En el equilibrio está la clave.




**TRUCOS** Más modos ¡Desbloquéalos!

**PASSWORDS**

KKKJBCFA
Victoria en Géminis con 30 puntos
Acceso a todas las ligas y al *deathmatch* de Neoto.

HAFIJEAF
Victoria en Escorpio con 30 puntos
Acceso al *deathmacth* de Harpoon.

EAFNLEAM
Victoria en Tauro
Acceso al modo difícil y al modo espejo.

FAFNOEAP
Victoria en Géminis, nivel difícil.



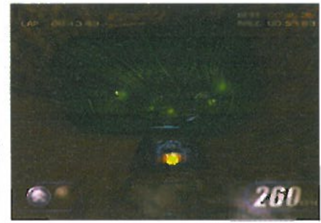
## LIGA ESCORPIO

FRONTIER
Ubicación: Outworld
Terreno: Lodo, roca y arena. Extrañas torres levitatorias y una rampa que te crujes.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 21:50s

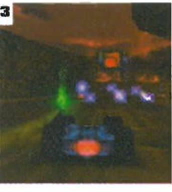
Rómpelo todo y consigue un *bonus* de vuelta perfecta mientras pasas la línea con un turbo doble. Si te hace falta, toma un objeto entre las torres y enfila el túnel con un turbo. Te hará falta practicar la línea correcta para el coche que llevas. Sal del túnel con un turbo y ve en línea recta, recogiendo un objeto. Suelta un turbo en cuanto pases por la curva del fondo. Quizá debas salir de ella con un derrapaje; depende del coche. Si sales demasiado tarde, no podrás frenar lo bastante para acometer la rampa. Si, toma la ruta de la rampa (¡lo estás deseando!). Ya sólo queda el último tramo serpenteante. Tú sigue la línea de carrera y suelta un turbo cuando puedas. Es fácil.



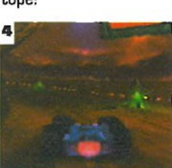
1. La salida es bien ancha, así que la elección de la ruta es cosa tuya. Nosotros preferimos ir a por los objetos de la izquierda, pero así es un poco más difícil enfilar el túnel de la derecha. No obstante, si eliminas las torres flotantes, hallarás dos objetos entre ellas.



2. Acércate al túnel desde el lado derecho y deja luego que el muro exterior te guíe. Asegúrate de estar centrado en el suelo del túnel al salir; si no podrías pasar por unos baches, o incluso por la valla que hay a mano derecha.



3. Manténte a la derecha y esquiva la roca grande. Puedes suprimirla con un misil rastreador y, si calculas bien, ¡cabalgarás sobre la explosión y tu velocidad subirá a tope!



4. Reduce un poco la velocidad antes de afrontar la curva arenosa. No deberías pasar apuros, pero más vale prevenir.



5. ¡Decide rápido! Izquierda (pista larga, con baches y SEGURA) o derecha (rápida, peligrosa, ATERRADORA). El secreto de la rampa está en la velocidad. Demasiado rápido y pasarás muy justo sobre la pared, pero al fondo te estamparás ; demasiado lento y ¡¡CRASH!! Si te pasas la rampa del todo, pueees... ¿has probado a hacer calceta? La última parte es bastante sencilla, pero estáte al loro con la arena resbaladiza. Puedes pasar por todos los iconos de velocidad si consigues la línea correcta.






## LIGA TAURO

Ubicación: Harpoon Islands
Terreno: Un poco de carretera, un poco de lodo. Una cueva enorme y la habitual porquería de un puerto.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 21:33s

El truco está en llegar a la cueva lo antes posible sin dártela (obviamente). Así que, con vía libre, pasa la línea con un turbo y consigue tu bonificación. Afloja para pasar los dos primeros túneles. Alinéate con la recta y suelta un turbo doble. Ahora, aminora mientras te aproximas a la cueva. Entonces, justo al pasar una pequeña protuberancia en la carretera, da un toque a la izquierda. Tu coche patinará un poco en el aire y al caer quedarás tan ricamente alineado en la cueva. Que sí. ¡De verdad, caray! Bueno, recoge algunos turbos y actívalos. Repítelo hasta llegar a la meta. ¡Chupado!

Si alguien ha dicho que no hace falta usar los frenos, ¡miente! Tendrás que pegarle unos cuantos pisotones para superar esta pista. Cada vez que choques, fíjate dónde ha sido y la próxima vez... AMINORA. Si te da miedo el freno de mano, limítate a aflojar al acelerador cuando vuelvas a pasar.



1. Afloja al atravesar el segundo túnel y la sección serpenteante de después.



2. Tras pisar a fondo en la recta final, frena para acometer otra serie de curvas que llevan a la gran cueva. Esquiva las cajas de los lados.



3. Tras la cueva, pasa por los iconos de velocidad que rodean la cerrada curva a la izquierda.



4. Tras otro viraje a la izquierda, llegas al puerto. Necesitarás unos reflejos rápidos, pero puedes correr por entre los edificios y las grúas. Si te sientes seguro de ti mismo, ve a la izquierda, más allá de la primera grúa, para pasar por los iconos de velocidad y conseguir algunos objetos. Los más conservadores pueden ir más despacio junto al barco y tomar la línea correcta hacia el túnel de después del salto. Pero meterse ahí puede resultar pelín complicado.





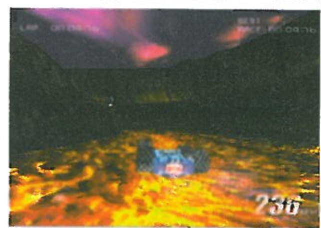

## LIGA TAURO

ERUPTION
Ubicación: Outworld
Terreno: Arena, roca, lodo ¡y lava fundida!
Equipo de minería y trenes.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 18.03s

No nos cansaremos de decirlo: despeja el circuito. Dirígete a la meta con el turbo y pásala. Salta a la zona del volcán y vete al muro exterior. Ve por él con el turbo puesto, salta justo a tiempo de recoger el objeto de la entrada del túnel y tira del turbo. A la salida del túnel, vuelve a poner el turbo y recoge el objeto que hay en medio del área, así como el de después de la curva. Pero ojo con esta curva: al recoger el objeto te sales de la línea de carrera correcta. Así pues, relááájate un poco antes de llegar a ella. En cuanto la pases, suelta un largo turbo doble por la zona minera a través del túnel del tren y más allá de la línea.
¡Ah sí!, y si quieres impresionar a tus amigos, deja el tren en el túnel. Luego, si calculas bien, golpéalo y recibirás un descomunal impulso que te sacará del túnel y te llevará a la meta. Medio segundo ya valdría la pena. Asegúrate de mirar en la dirección correcta si no quieres acabar retrocediendo un montón o decorando el techo del túnel con tus derrapadas.



1. Aquí empiezas de cara a la entrada de un gran volcán. Durante la cuenta atrás tendrás oportunidad de admirar el decorado y observarás que el salto hacia el volcán es más alto en un extremo: más te vale dirigirte justo al centro. También te conviene salir rapidito si estás en posición de cabeza. Si no, espera un momento: puedes rebasar a tus rivales en el volcán conduciendo SOBRE la lava y recortando en la curva.

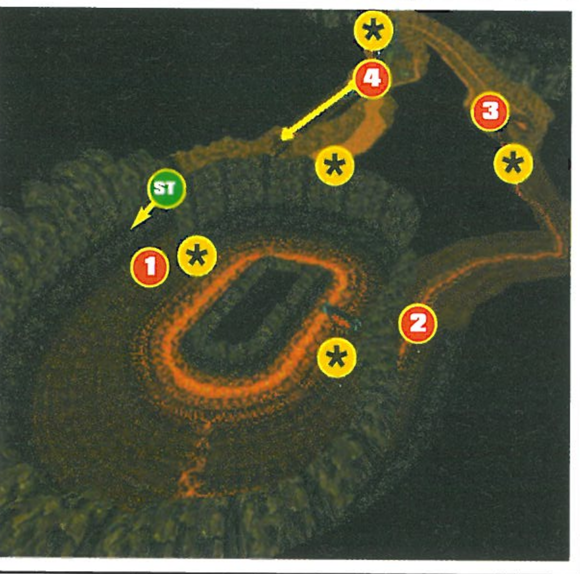


3. Al salir, ve directo al objeto del medio. Ten cuidado con el pedrusco cableado con TNT que hay justo antes de la curva en lo más alto. Tómala por fuera y luego ciérrate. Si recortas demasiado, pronto saldrás volando y las pasarás canutas intentando evitar el muro del fondo.



2. El túnel de lava es bastante fácil: sólo has de seguir el pequeño flujo de esa sustancia y no encontrarás demasiadas dificultades.

4. Ahora te diriges a la principal zona minera. En posteriores vueltas será más fácil, ya que los edificios habrán caído. Pero la primera vez.., bueno, cierra los ojos, dale al acelerador ¡y reza! No has llegado tan lejos siendo un tiquismiquis. Vale, si ves el tren que sobresale de un túnel, ve por el camino arenoso. Muchos valientes han perecido intentando colarse así ante el tren. Si está en el extremo superior, toma el atajo por todos los medios. ¡Pero asegúrate de no estar en el suelo cuando lo pases! En vueltas posteriores puedes usar doble turbo para pasar sin miedo por las minas y el túnel. Pero cuidado con el borde derecho de la entrada del túnel: si te pasas, estarás dando vueltas hasta el 2001.







• Elimina las vallas publicitarias flotantes. Si calculas bien, la fuerza de su explosión te dará un bonito impulso. Con los edificios se puede usar una técnica similar.




• Elimina los edificios complicados que entorpecen tu línea de carrera.

## LIGA TAURO

AREA 52
Ubicación: Sapphire Springs
Terreno: Nieve, lodo y una pista de aterrizaje.

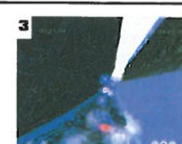
## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 19:60s

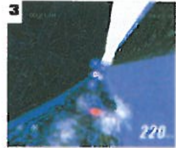
Pasa la línea con un turbo. La pista de aterrizaje es más fácil y rápida. Suelta un turbo doble en cuanto te alinees con el túnel de salida de la pista. Recoge dos objetos más por el camino. Acelera por el túnel, por los iconos de velocidad y hacia la curva nevada. Acércate a ella por el exterior desde el lado izquierdo y tómala derrapando. Pasa el puente del palco y suelta un turbo doble, pero NO vayas por la pendiente. Quédate en terreno elevado y mantén la velocidad. Con un poco de práctica, bajarás de los 20 segundos con facilidad.



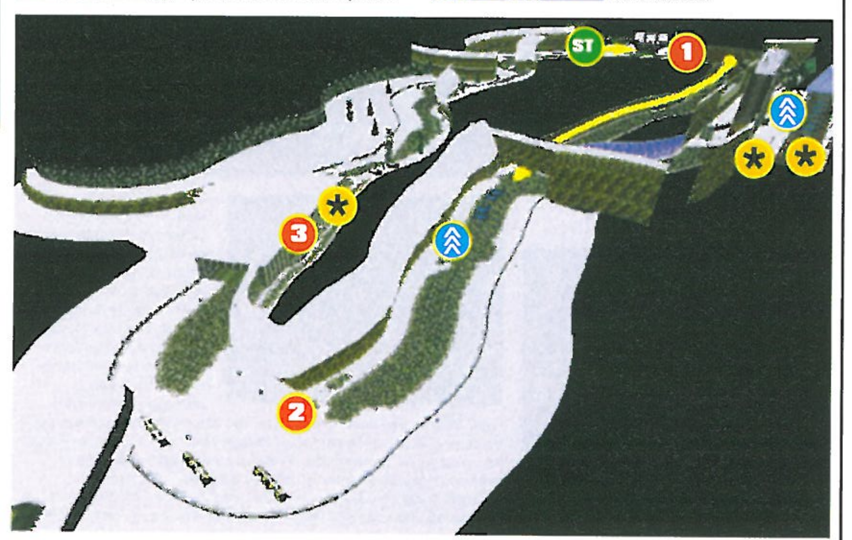
1. Aquí vas a tener que usar un par de tácticas no autorizadas. Deja que los demás coches se vayan y observarás que enfilan el túnel de la izquierda, el que lleva a la pista de aterrizaje. Tú ve por el túnel de la derecha, PERO ten cuidado con las cajas. Si las pasas con cuidadín por la derecha no las accionarás. Hazlo así para que sean los demás coches —en caso de que se armen de valor en vueltas posteriores— quienes probablemente las accionen y te despejen el camino. Este túnel no está nada mal como atajo, sobre todo en la primera y segunda vuelta, cuando la pista de aterrizaje está atestada. Sin embargo, es difícil entrar ahí a gran velocidad: puedes perder varias posiciones si golpeas las cajas.
El túnel en sí es facilón. Tú asegúrate de no cometer el error de saltar por la ventana. O sea que quédate a la izquierda y vira a la derecha justo antes del salto.



2. Pasa sobre todos los iconos de velocidad y baja por la colina a toda pastilla. Justo antes de la curva nevada, dale a los frenos y gira hacia ella. Mantén la potencia y el "Volante" en sentido contrario. Endérezalo y pasarás la curva derrapando.



3. Ve por el lado derecho DE FUERA del puente del palco. Allí abajo hay algunos objetos. Si tienes velocidad, eliminarás los edificios y chozas de la salida. El resto es simple: sigue la línea central y todo irá como la seda.







• Los taladros también se pueden usar para neutralizar túneles. Pero, claro, quizá te interese más usarlo DESPUÉS de haberlo cruzado.




• Si alguien usa el salto en el tiempo, intenta conseguir un icono de velocidad y suelta el acelerador. Te durará una eternidad y el acelerón será alucinante. ¡Pero asegúrate de estar preparado para cuando se pase el salto temporal!




- Usa eficazmente los iconos de velocidad. Consigues mayor impulso si no aguantas el acelerador al pasar sobre ellos, así que dale un toque al acelerador al pasar sobre los iconos.




- Si te persigue un misil líder y no tienes un escudo para protegerte, puedes disparar un taladro para eliminarlo. Espera a que el misil líder te rebase y apunta el taladro hacía él justo cuando se gira para matar.

## TRUCOS Extras secretos Cómo encontrarlos

### TRAMOS BONUS

Esta pantalla (por medio de las opciones principales) contiene algunas opciones de juego extra a las que se accede al ganar ligas.




**DEATHMATCH**

Las cuatro partidas a muerte para dos jugadores estarán disponibles gradualmente tras ganar las ligas Géminis y Escorpio con el máximo de puntos y en los niveles Fácil y Difícil.
Ve a la opción 'Bonus' para seleccionar una.



¿Tácticas? Mira, es la mar de fácil: dale a tu amigo con un taladro y ganas un punto. Usa el turbo para escapar con rapidez. Si te caes por el borde... es que eres tontito y tu amigo se lleva un punto. El primero que llegue a 15, gana.

**MODO ESPEJO**

La opción '?' de 'Bonus' se convierte en Modo Espejo cuando ganas la liga Tauro. Si lo activas, correrás en circuitos reflejados, claro (es decir, izquierda=derecha).





## LIGA TAURO

Ubicación: Neoto City
Terreno: Carreteras y el suelo de los almacenes.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 29:63s

Mete el turbo para pasar la línea. Toma el atajo, llegando a la entrada a unos 250 k/h. Pon el turbo en cuanto superes la curva para ir directo por el centro comercial. Arrímate al muro de la salida y métete en el túnel. Llanea por las curvas del túnel y baja luego por el primero de los baches al estilo de San Francisco, tomando el objeto y el turbo. Si te sale bien, deberías saltarte la mayoría de baches. En cuanto al paso, es sencillo: ¡pásalo con el turbo! Puedes pasarte todo el área con un turbo bien calculado. Las únicas partes difíciles que quedan son las dos curvas finales del túnel. Recoge los objetos de la entrada del túnel y luego pasa con el turbo, usando los muros para conservar la velocidad en las curvas.



1. El atajo de este circuito es muy efectivo. El único problema estriba en cómo y cuándo meterse en él. Nuestra sugerencia es que vayas a por él desde la línea inicial. Se encuentra un poco después de la salida a la derecha. Tómatelo con calma o pasarás por encima del muro, saldrás por un ángulo extraño y te la pegarás contra el centro comercial. Elimina algunos de los obstáculos de dicho centro antes de salir. Esto será de utilidad más adelante. La salida tampoco es fácil. Es muy estrecho y tiene una curva a mano derecha. Si giras demasiado pronto rebotarás de pared a pared. Y no es lo que más apetece hacer mientras el resto de corredores pasan como balas.



2. La sección del túnel ya debería ser pan comido a estas alturas, a menos que te acerques a más de 500 km/h (que podría ser, si es que te rajaste con el atajo y tomaste el camino largo). Recuerda que puedes usar los muros para pasar a gran velocidad, sin importar qué coche conduzcas.



3. La colina abrupta en plan San Francisco se ha de abordar con un poco cuidado. Hay dos teorías sobre cómo afrontarla: o bien la tomas despacio y zigzagueas para reducir los efectos de los baches, o bien sales de la parte más alta con un turbo ¡y cierras los ojos!



4. Elijas la forma que elijas, acabarás llegando al paso. Ve primero por el salto de la derecha. Cuesta algo más llegar a él, pero al final te alinea correctamente. Lo mejor es cruzarlo llaneando. No frenes, sólo afloja y dale luego un par de toques al acelerador mientas estás entre los saltos para conservar una buena velocidad. Ten cuidado con los demás coches: es más que probable que los choques en el aire arruinen tus planes.



5. Puedes pisar a fondo al entrar al último túnel antes de la línea (no te olvides de usar los muros). Puedes exhibirte subiendo al techo en espiral; es decir, sube por la pared y al techo en la primera curva (a la derecha). Luego vuelve abajo cuando el túnel tuerce a la izquierda.




## LIGA TAURO

AFTER SHOCK
Ubicación: Outworld
Terreno: Roca, arena, un túnel hecho pedazos y ruinas.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO TEAM: 23:73s

Bastante parecido al anterior. Llegar a la bajada del túnel a la derecha y toma la última curva a la desesperada. Hay suficientes objetos como para mantener la velocidad alta en la recta larga.

Hay una enorme bajada en el túnel. Necesitarás todo tu talento para pasar sin apuros. Es un circuito rápido con rectas y curvas muy buenas. El único peligro real es el túnel y la vuelta a la salida.

Este circuito contiene una enorme bajada en el túnel. Necesitarás todo tu talento para pasarla sin apuros. Es un circuito rápido con figura de ocho, largas rectas y curvas majestuosas. El único peligro real se deriva del túnel y de la vuelta a la salida.

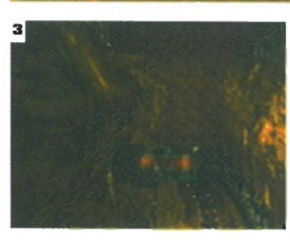


1. Consigue una buena salida, evitando las ruinas impasibles (un buen lugar para que lo visite tu amigo, no obstante).



2. Pasa por el único icono de velocidad y ve al cruce; sigue recto y entra en el túnel.



3. El túnel es bastante fácil, pero de pronto la carretera desaparecerá de debajo de ti y caerás desde muy alto a un túnel más estrecho. Puedes tirar adelante si no tardas en darle un toquecillo al freno y lo mantienes recto. Si te acercas ligeramente desde la derecha y aminoras a unos 100 km/h, deberías esquivar los lados y caer sobre tus pies de cara a la dirección correcta. Huelga decir que es el lugar idóneo para una lucha encarnizada. Practica tu maniobrabilidad en un espacio reducido, porque la primera persona que salga del pequeño túnel contará con una ventaja absoluta. Lo último que quieres es una pesadilla de giro de tres puntos a lo *Austin Powers.*



4. Al salir, ándate con ojo con el tren descarrilado: manténte a la derecha. Ve por la recta a todo gas, recogiendo objetos y usando los iconos de velocidad.



5. Al final hay un barranco estrecho que lleva de vuelta a la línea. Cuidado con la cresta de la derecha de la carretera. Rodea la avalancha de la izquierda y no sufrirás daños. Pero no olvides reducir la velocidad antes de llegar allí, ya que irás demasiado rápido para encarar la curva y te estamparás. Pese a ello, si es la última vuelta y vas segundo, ¡métele caña! Deberías poder meter una o dos ruedas en el acantilado a mano izquierda: ¡si sales de allí con un turbo doble, puedes alzarte con la victoria!



## LIGA TAURO

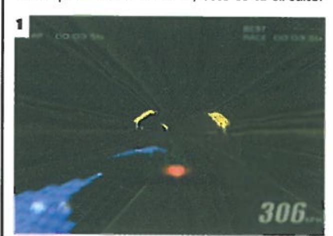
FLOOD ZONE
Ubicación: Neoto City
Terreno: Básicamente asfalto. Algo de agua. Busca el monorraíl.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 24:23s

Tienes que llegar hasta la caída y girar a la derecha. Las curvas se pueden tomar a máxima velocidad si las acometes por la parte exterior. Para entrar en el eje que hay al final del canal tienes que calcular con mucho tiento la derrapada. Aparte de estos detalles, debería serte bastante fácil hacer un buen tiempo en esta prueba.

Aquí hay una sección de "duelo" genial. Si alguna vez quisiste jugar a ver quién se raja antes en un posible encontronazo, éste es tu circuito.

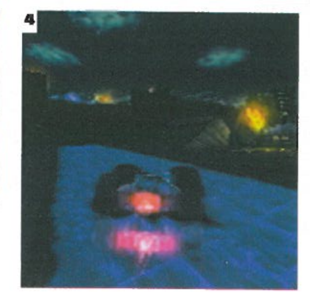


1. Consigue una salida limpia y dirígete al túnel de delante. Procura arrimarte al interior: hace que a tu amigo le cueste más adelantarte.

2. Ahora vienen montones de señales de "gire a la izquierda": intenta arrojar contra ellas a tus amigos, y las siguientes vueltas serán más fáciles. Pero no ignores sus advertencias, ya que la carretera de delante acaba y debes salirte de la carretera para bajar al canal. Ojo con el hueco del muro izquierdo junto al grupo de objetos. En vueltas posteriores, cuando el terreno esté más despejado, podrás ir por este salto a todo trapo si te acercas por el exterior. Por ahora, sin embargo, frena para pasarlo.



3. El canal hay que pasarlo rápido, pero al loro con el agua, ya que es muy resbaladiza. Al final debes girarte y regresar; derrapa si puedes en el indicador. Ésta es tu oportunidad si vas segundo, ya que el líder vendrá directo hacia ti. Ten los misiles taladro y los guiados a punto (recuerda, puedes apuntar a otros coches pulsando ↑).



4. De vuelta en el canal, tomar una curva a la derecha a través de un hueco en la cuesta. Puedes tomar toda esta curva acercándote por el exterior.



5. La única parte problemática es el último túnel. Usa los iconos de velocidad y procura no estamparte contra el muro, especialmente cerca de la salida.



6. En la segunda vuelta, ve por el túnel alternativo al que enfilaste al empezar, ya que es una ruta más corta. Y cárgate el soporte del monorraíl al pasar por ahí: se caerá justo en medio, y podría ser un suplicio para tu amigo.

## LIGA TAURO

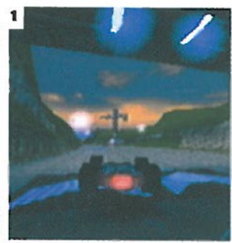
ROAD WORKS
Ubicación: Harpoon Islands
Terreno: Asfalto, roca y hierba. Grúas y hoteles.

## SPEED FREAK MASTER CLASS

EQUIPO ROLLCAGE: 19:06s

Pasa la línea con un turbo doble, saliendo del túnel de un salto. Vira ligeramente a la derecha antes del salto o no obtendrás la línea correcta. Ve con turbo cerca del borde. Recoge objetos, toma la curva por el exterior y pon el turbo en el segundo túnel. Pasa derrapando la curva del fondo para reponer turbos, y suelta uno doble en cuanto veas la meta.

Las curvas cerradas van de maravilla para practicar el derrapaje.



1. Consigue una buena salida y dirígete al túnel de delante. Intenta arrimarte al interior, ya que hace que a tu amigo le cueste más adelantarte.



2. Si vas en cabeza, elimina la grúa con un misil buscador (si es que tienes alguno). Los escombros de la izquierda reducirán la marcha de tu amigo.



3. Ahora estás en la sección en obras. Ten cuidado con el foso, pasa por los iconos de velocidad y cárgate de armas en el grupo de objetos. Ahora, a por la primera curva cerrada: acércate por el exterior y recorta enseguida para quedar bien alineado para la segunda sección en obras. Intenta obligar a tu amigo a que te acometa porque perdería el agarre y se lanzaría directo contra un edificio que explota.



4. Ten en cuenta las pequeñas colinas y curvas de la segunda sección en obras. En cuanto veas la entrada del túnel alinéate con ella y mete el turbo. Si tienes uno, claro.



5. El resto debería ser bastante fácil: sólo queda superar la última curva y la meta será tuya. Derrapa en esta curva sobre los iconos de velocidad, usándolos para establecer la línea correcta. Acércate a máxima velocidad, aguanta el freno un momentito y gira a la curva. Tan pronto como empieces a resbalar, suelta el freno, mantén la potencia y pega un contravolantazo. Mantén el control en todo momento hasta recobrar la sujeción y ya te puedes ir.




## TRUCOS ¿Estás solo? Pues busca a alguien

## 2 JUGADORES

Es buena señal que estés leyendo este recuadro, ya que significa que tienes amigos. Si has venido directamente aquí, ¡excelente!: significa que quieres dejarlos para el arrastre. Tener amigos es bueno, pero zurrarlos es aún mejor.

- Si vas en cabeza y tu amigo te dispara un misil líder, frena. Deja que te pase y pruebe su propia medicina.
- A veces, tu receloso amigo te abrirá un túnel después de que te la hayas pegado. Entonces, mientras intentas sacudírtelo, él pasará como una exhalación. Métete en el túnel y alinéate con un aumento de velocidad instantáneo.
- No lo olvides: si ves a tu amigo en apuros, ayúdale empujándole contra las paredes y cosas así.
- Practica todos los circuitos de la liga o de la contrarreloj.
- Sé amable. Deja que tu amigo gane de vez en cuando o creerá que eres un expansionista sanguinario y que no tienes a nadie más a quien ganar.
- Recuerda: puedes jugar a todos los circuitos en modo de dos jugadores.
- Intenta disponer de los objetos. Si tienes todas las armas, tu amigo no. Si pasas por un gran grupo de ellas, deshazte de las primeras usándolas. Eso sí: procura no tirarte un misil líder a ti mismo.




El mes que viene desvelamos algunos consejos más para las pistas extra.

LIBRO DE RUTA

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.990 pesetas**

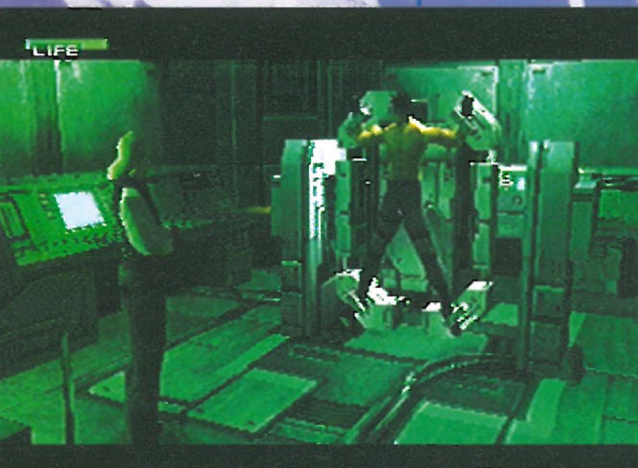
*tercera parte*

# METAL GEAR SOLID

El mes pasado, **Snake** había sido **capturado** por la bella **Sniper Wolf**. Pero querer es poder, así que basta con que te dejes ayudar por **los expertos en espionaje** de *PlanetStation* para salvarlo...

## SALA DE TORTURA

Cuando vuelves en ti, te encuentras atado a un enorme dispositivo con Revolver Ocelot a los controles. Prepárate para una conmoción, porque van a electrocutarte. Y no una, ni dos ni tres veces, sino ¡cuatro!. El objetivo es sencillo: tienes una barra roja (tu salud) y una barra azul (la duración de la tortura), y debes darle repetidamente al botón ● hasta que la barra azul llegue a cero.

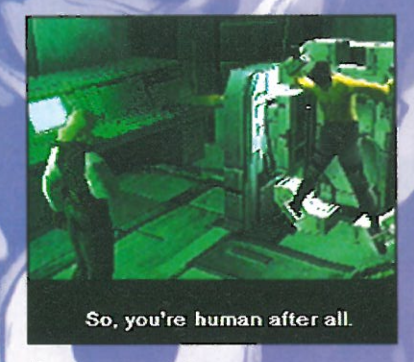


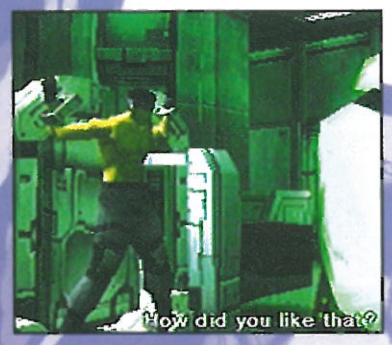

▲ **Como indican las instrucciones (aunque todavía en inglés, puesto que aún no está lista la copia traducida al castellano), tienes que apretar repetidamente el círculo para que Snake no desfallezca. Cuando pare la tortura tendrás unos segundos para dejar su barra de vida de nuevo en condiciones.**

Para facilitarte las cosas podrías usar un joypad con turbo-disparo (aunque Ocelot te advierte que ni lo intentes). Pulsa y aguántalo sin más para mantener a tope tu salud. Sin embargo, los joypads con disparo automático no funcionan.

### ¿FIN?

Esta sección del juego tiene un efecto directo en el final del juego. Si logras resistir y no rendirte, verás el primer final (Snake y Meryl). Si eres presa del miedo y te rindes (pulsa Select), acabarás viendo el segundo final (Snake y Otacon).

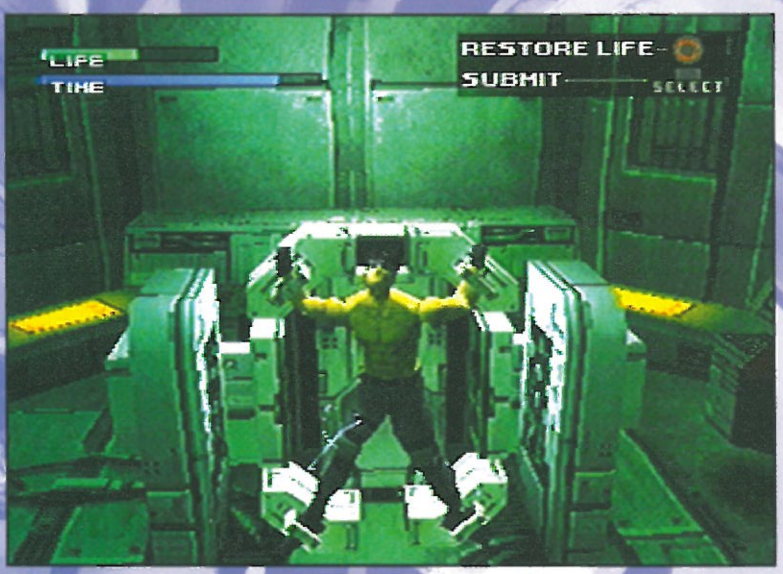



Tras la primera sesión de tortura te llevarán a una cárcel de la sala contigua. El coronel y Naomi te llamarán en breve para ver cómo estás: la historia empieza a revelarse. Lo único que puedes hacer por ahora es esperar.

### DE NUEVO EN LA SALA DE TORTURA...

Al igual que antes, mantén tu salud todo lo que puedas. Cuando la pesadilla acabe, te devolverán a tu prisión.




▲ **¡Aaarrrggghhh! Una fuerte descarga de electricidad zarandea el cuerpo de Snake. Tendrás que aguantar cuatro de estas antes de que la tortura termine.**



# SALA MÉDICA (NIVEL B1)

La segunda vez que te envíen a la celda, el coronel y Naomi te volverán a llamar por el Codec. Tras una breve conversación con Naomi y una revelación sobre su pasado, pulsa ▲ para mirar al guarda en modo de primera persona. Éste empezará a sufrir un horrible dolor de estómago y saldrá pitando al lavabo sujetándose el trasero de una forma cómica.

En este instante, Otacon vendrá a ayudarte a tu celda. Te dará algunos objetos vitales antes de salir corriendo: una ración, el pañuelo de Sniper Wolf, una llave-tarjeta del nivel 6 y una botella de ketchup. Debes planear tu escapada antes de que vuelva el guarda. Puedes hacer una de estas dos cosas: esconderte bajo la cama hasta que el guarda entre en la celda, o bien usar la salsa de tomate tirado en el suelo para crear la impresión de que estás muerto; tú decides. (Para usar el ketchup, échate al suelo y pulsa ● estando equipado con él; si el guarda te ve mientras lo haces, te preguntará que a quién quieres engañar.)

Cuando el guarda entre en la sala y se acerque a ti con una expresión de perplejidad, pulsa X para incorporarte, pártele el cuello y sal de la celda.

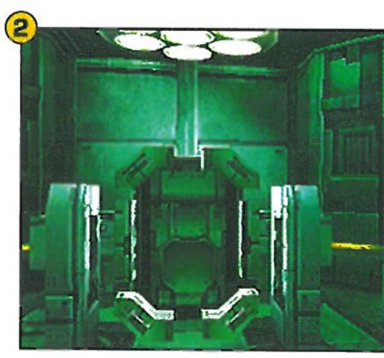
Píllate la ración que hay al Oeste de la celda y cruza la puerta del nivel 6 para entrar en la sala de tortura. Hallarás los "objetos de Snake" junto al ingenio eléctrico. Tómalos y Snake volverá a estar equipado con sus objetos y armas.

ATENCIÓN: Entre tus objetos han puesto una bomba de relojería; ¡deshazte de ella YA!

Una vez que te hayas escapado por los pelos, el coronel te llamará. Hay una puerta en el rincón Nordeste de la sala. Arrástrate más allá de la cámara armada y sal al corredor principal. Desde tu última visita a este nivel han instalado dos cámaras armadas cerca del ascensor. Usa una granada de interferencias y corre al ascensor cuando la granada estalle. Entra en el ascensor y baja al nivel 2: la armería.



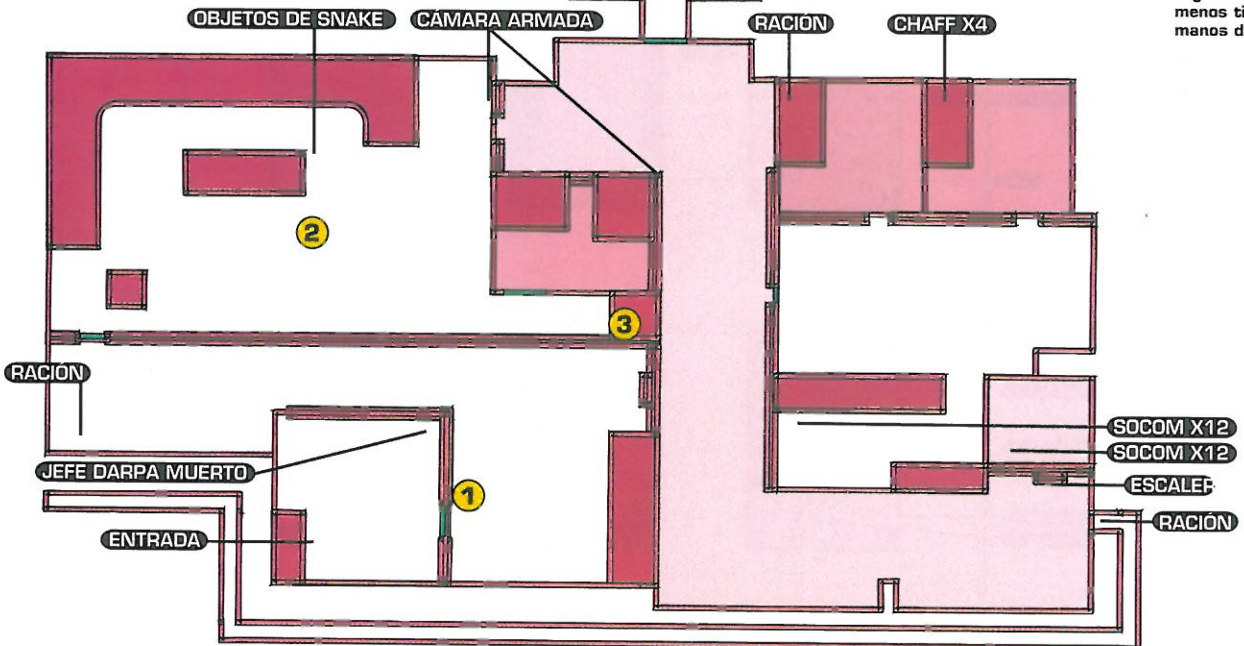
▲ El jefe de DARPA, hecho un Cristo. Si no quieres acabar teniendo tan mal aspecto como él, ándate con ojo.



▲ A la derecha del dispositivo de tortura encontrarás cosas para Snake. Anda sobre ellas y las recogerás de forma automática.




▲ Vale, puede que Snake vaya dejando un reguero de cadáveres tras de sí, pero al menos tiene la decencia de lavarse las manos después de matar.



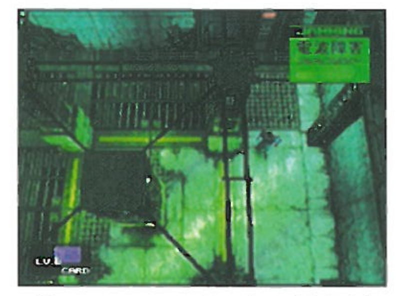
# ARMERÍA (NIVEL B2)

A estas alturas ya deberías conocerte el lugar de memoria. Otra visita y otro grupo de cajas de munición con los que recargar tus armas.

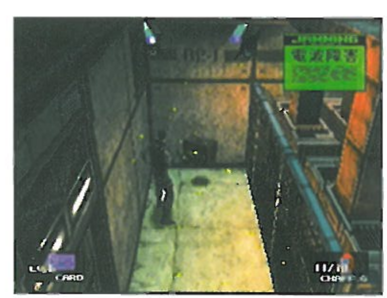
Baja corriendo a la sala más baja del medio mientras evitas o matas a los guardas. Justo al Sur de allí hay una puerta que antes estaba cerrada, ¡y ya no lo está! Crúzala y entrarás en la zona donde luchaste con Ocelot. Sigue al Sur y pasa por el agujero de la pared para meterte en un corredor. Si miras contra el muro del Este verás que tiene un punto débil en el medio. Equípate con algo de C4 y colócalo en el punto débil. Ahora retírate y abre un boquete. Pasa por él.

En este corredor hay dos puertas, más una ración y dos paquetes de C4. La primera puerta contiene tres granadas de concusión y tres de interferencias, pero ojito con la cámara armada. La segunda puerta contiene la cámara fotográfica. Aquí deberás usar una granada de interferencias para desconcertar a las cámaras armadas durante el tiempo suficiente para entrar y salir. Cuando lo tengas todo, vuelve al ascensor y sube al nivel 1.

Cruza el hangar de tanques y vuelve al cañón. Como antes, pégate a la pared del Oeste para evitar cámaras y minas. Entra en el almacén nuclear (planta 1) y dirígete al ascensor. Baja en él a la planta B2.

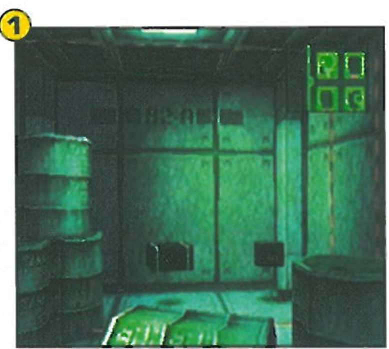


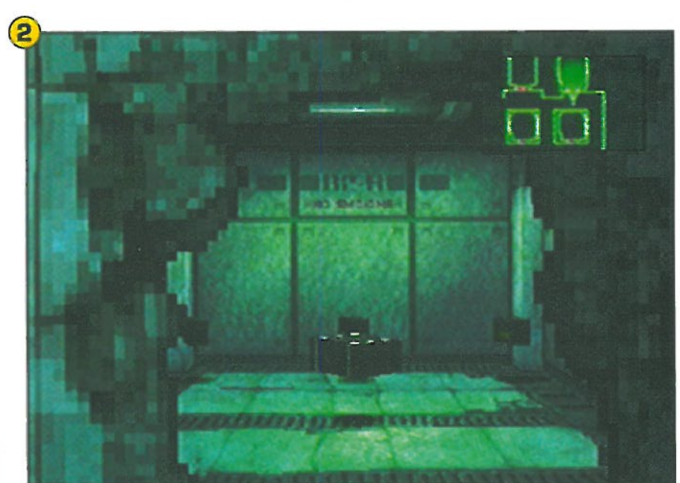
▲ Espera a que tu arma apunte de forma automática al guarda que patrulla y entonces dale *pa'l pelo* con la pistola Socom.



▲ Usa una granada de interferencias para inutilizar los monitores de vigilancia antes de pillar la cámara.

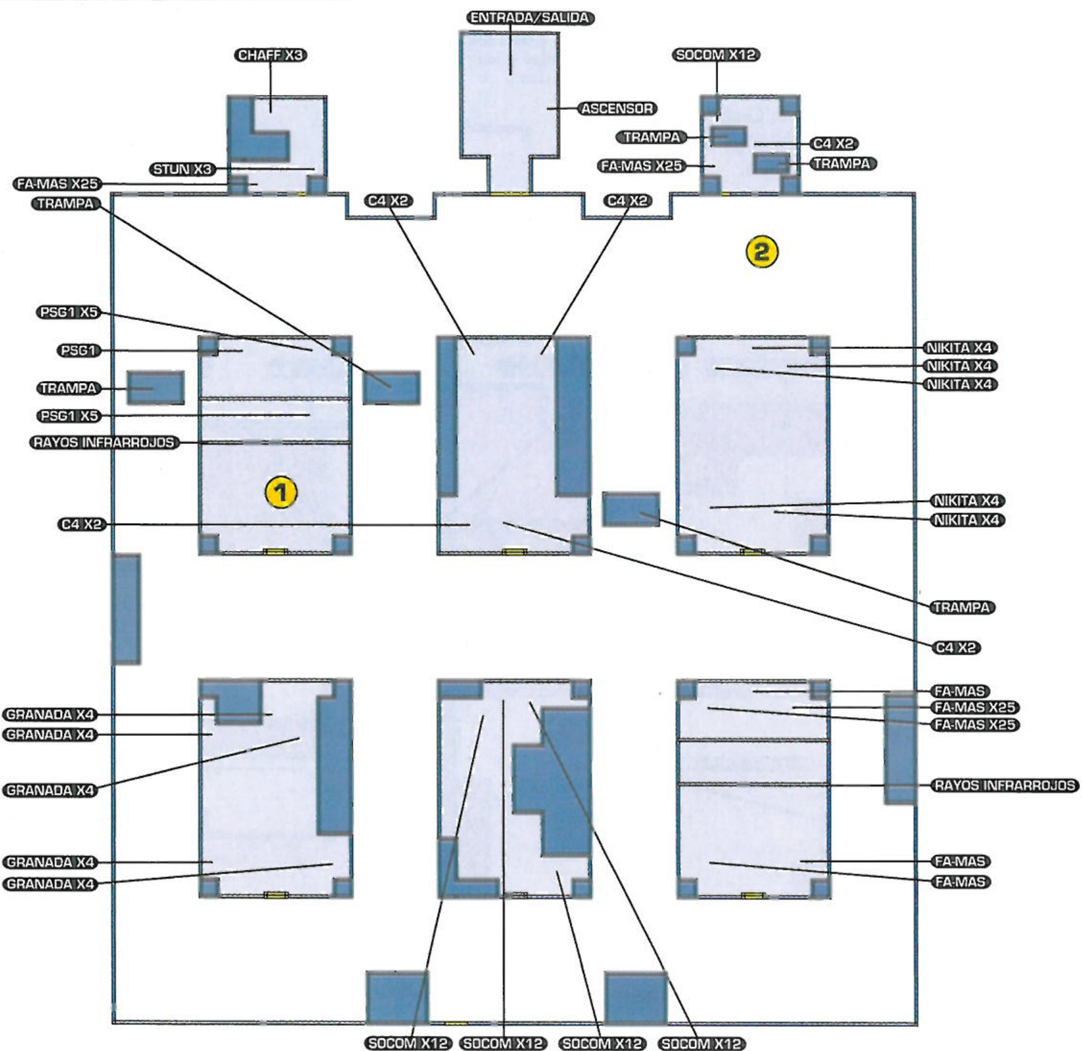
▲ Una vez que tengas la tarjeta del nivel 6, puedes entrar por la puerta de arriba que antes estaba cerrada.





▲ Una de las dos salas secretas de la armería que puedes descubrir colocando con cuidado un poco de C4.

◄ Antes de abalanzarte sobre el rifle de francotirador, echa un vistazo a tu alrededor con las gafas de infrarrojos.



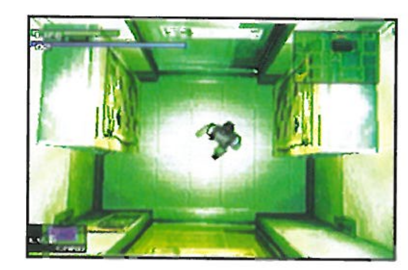
# ALMACÉN NUCLEAR (PLANTA B2)

La razón de que vuelvas a este nivel es sencilla: debes recoger los objetos de las salas que antes estaban cerradas. La mayor parte de lo que te llevaste en tu última visita ha sido repuesto, así que registra todas las salas. Con la llave-tarjeta del nivel 6 y la máscara de gas a punto, adéntrate una vez más en los corredores inundados de gas.

Hallarás una ración en la primera sala a tu derecha y dos granadas de concusión en la siguiente sala, pero nada en la última. Enfila el corredor del Oeste para entrar en la sala grande que tiene cámaras armadas por todas partes. Al ir por la estancia hallarás el chaleco antibalas (Body Armour) en la primera sala, dos cajas de cuatro granadas y dos paquetes de C4 en la segunda, dos misiles Nikita x4 en la tercera y, por desgracia, nada en la cuarta. Vuelve al ascensor y sube al nivel B1.

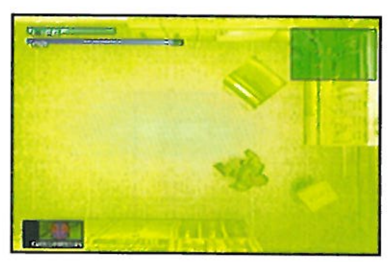


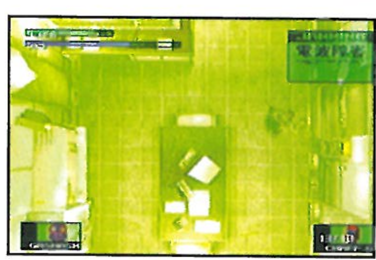
▲ Encontrarás dos cajas de granadas de concusión en esta sala gaseada. Si tu barra de oxígeno azul baja mucho, sal al aire puro.





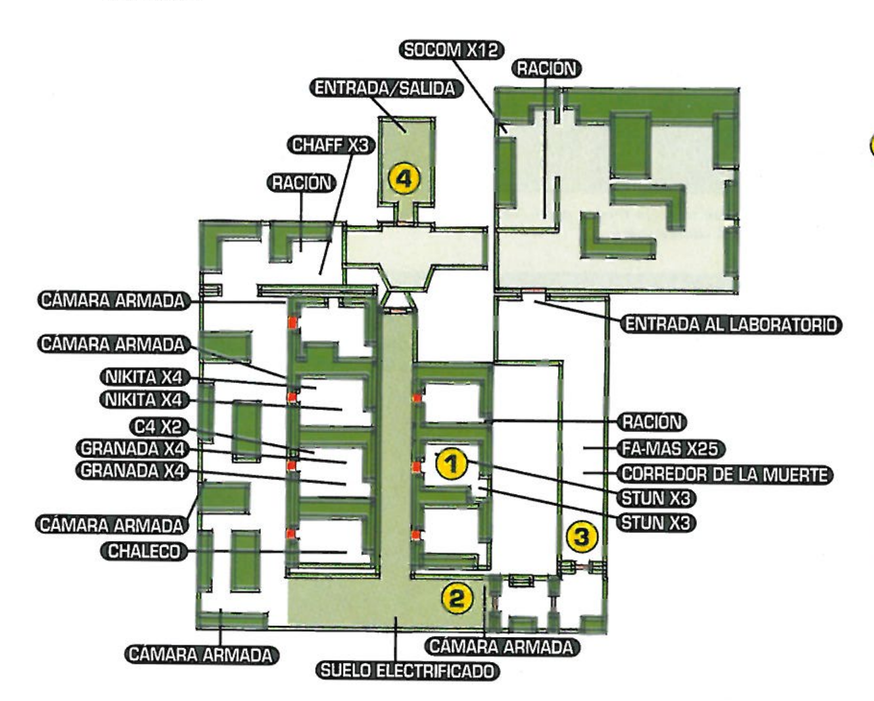
▲ Cruza la puerta para hallar el corredor de la muerte y el laboratorio de Otacon donde luchaste con el ninja cyborg.


▲ Usa una granada de interferencias para anular las cámaras que hay en la zona de la oficina; así no te detectarán.


▲ Con la máscara antigás activada tendrás más tiempo para recoger objetos antes de volver a respirar aire puro.



▲ El corredor de la muerte adornado con los *tropezones* que ha ido dejando el ninja de marras.






▲ Este ascensor te llevará de vuelta al nivel B1. Para llamarlo sólo tienes que avanzar hasta el panel de control y apretar el botón.

# ALMACÉN NUCLEAR (PLANTA B1)

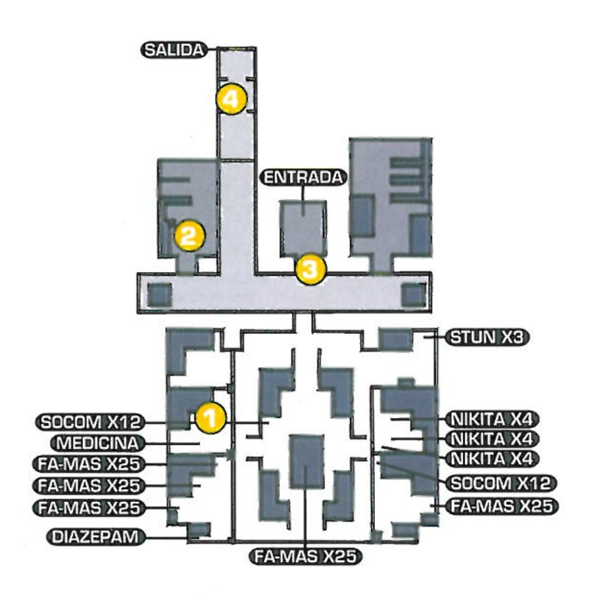
Aunque hay una serie de cajas de munición en posiciones parecidas a las de tu última visita, hay un objeto que necesitas recoger: la medicina. Ve a la sala del Sur (enfrente del ascensor). Entra en la sala del medio que hay en su lado Oeste. Allí encontrarás la medicina. Hazte con ella, sigue luego por la sala del comandante (donde luchaste con Psycho Mantis) y continúa hasta las cuevas.

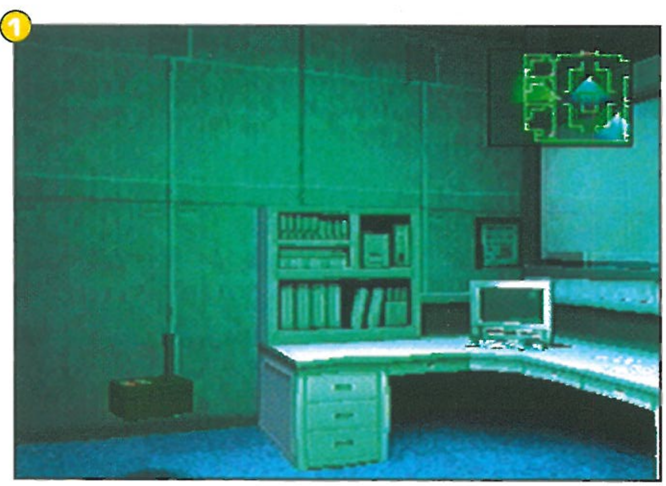
Cuando entres en el área, equípate con el pañuelo de Sniper Wolf: así los lobos te adorarán, igual que hicieron con Meryl. Ve al punto donde te enfrentaste a Sniper Wolf y donde dispararon a Meryl. Al llegar a la mancha de sangre del suelo iniciarás otra secuencia de vídeo y una llamada por el Codec del coronel Master, Mei Ling y Naomi.

Cuando hayas tenido una breve charla con ellos, avanza por el pasadizo y cruza la puerta del nivel 6 del rincón Nordeste: aquí es donde Sniper Wilf te cazó.




▲ El pañuelo te permite avanzar por las cuevas sin riesgo de que te ataquen los lobos.

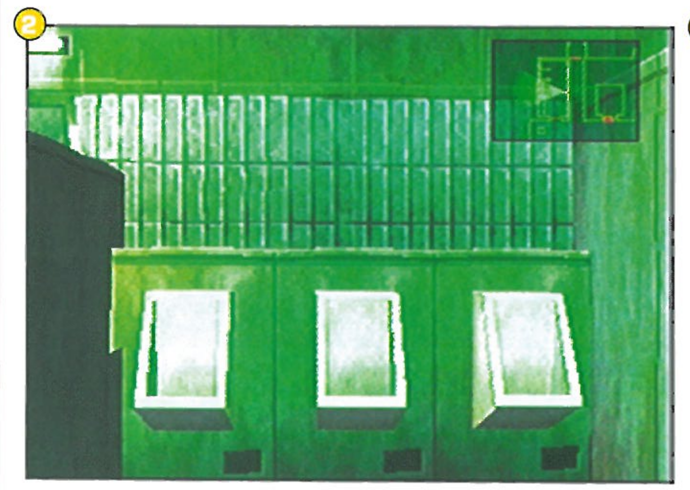


▲ Aquí encontrarás la medicina que te servirá para controlar los estornudos que le provocarán a Snake las temperaturas bajo cero.



▲ El ascensor que te trajo a este nivel. Para seguir tienes que salir pasando por la sala del comandante.



▲ Los meaderos. A menudo hay algún guarda cambiándole el agua al canario; una buena oportunidad para pillarlos desprevenidos.



▲ Esta puerta da al despacho del comandante, donde antes te las viste con Psycho Mantis.

# TORRE DE COMUNICACIONES A

Ten cuidado en esta sección porque tu radar sufre interferencias. Sigue el corredor, recogiendo por el camino las balas de FA-MAS y las balas de Socom. Apenas cruzas la siguiente puerta, suena la alarma y los guardas corren hacia donde estás. Para esta situación no existen tácticas evasivas especiales: limítate a recoger las tres granadas de concusión y la cuerda y corre al Sur por la siguiente puerta.

Ya estás en la base de la torre A, con una escalera de caracol muy larga ante ti. Equípate con las granadas de concusión y la armadura y corre lo más rápido que puedas mientras tiras una granada de concusión tras otra para noquear a los guardas.

No las tires todas a la vez: calcula el lapso de tiempo para tirar una justo antes de que la anterior estalle. Cuando hayas subido una tercera parte de las escaleras, llegarás a una puerta del nivel 6. Ignórala por ahora, ya que no se puede abrir desde este lado: está congelada. Toma las cajas de munición mientras sigues subiendo por la torre.

Tarde o temprano te quedarás sin granadas de concusión, así que pasa a los FA-MAS y sigue subiendo tramos de escalera hasta llegar a lo más alto. Toma la ración que hay junto a la escalera y sube para salir al tejado.

## TORRE DE COMUNICACIONES A (TEJADO)

Una vez en el tejado, vete a las escaleras que hay justo al Norte. Al llegar al escalón de arriba, Liquid te cortará el camino entre las dos torres con los misiles de su helicóptero Hind D. En cuanto la explosión pierda su fuerza, equípate con la cuerda y corre a la sección Nordeste del tejado. Snake salta al lado de la torre justo cuando el tejado queda sumergido en la explosión.

Para bajar del lado de la torre haciendo rappel, pulsa X para impulsarte y ● para dar un paso lateral. Impúlsate de un lado a otro. Cuando llegues al fondo, Snake se desprenderá de la cuerda él mismo.

La pasarela: es una larga plataforma que une la torre A y la torre B. Esperando al otro extremo, no obstante, hay tres guardas. Podrías usar el PSG1 para eliminarlos uno a uno; sin embargo, tú también recibirás algunos impactos. La mejor táctica es ir al punto muerto de la izquierda (cerca de la ración) y guiar misiles Nikita para que vayan por la pasarela hacia los guardas. Así no podrán siquiera verte, y no digamos ya tocarte. También verás una puerta del nivel 6. Es la puerta que estaba helada desde el interior de la torre de comunicaciones A. Puedes usar algo de C4 para descongelarla, pero no tiene ninguna utilidad para tu misión.

Cuando te hayas encargado de todos los guardas, avanza por la pasarela. Justo al llegar a la posición que ocupaban, aparecerá Liquid en el Hind. Recorre enseguida el resto de la pasarela y cruza la puerta al Oeste.

Esta sala pequeña contiene el lanzamisiles Stinger y 5 de estos misiles, pero lo más importante es que lleva a la torre de comunicaciones B.

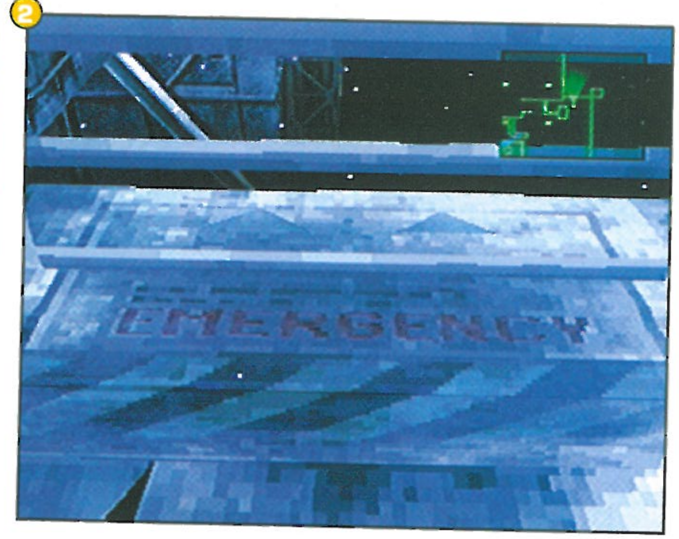
SALIDA
ENTRADA



▲ Poco después de subir la escalera aparecerá Liquid a bordo de su helicóptero Hind D.




▲ Mientras subas la escalera, no te pares por nada ni por nadie, y no dejes de lanzar una granada tras otra.




▲ Cuando empiecen a caer misiles por todas partes, equípate con la cuerda y ve hacia esta zona del tejado de la torre.



# TORRE DE COMUNICACIONES B



▲ Suelta una granada de interferencias antes de ponerte a tiro de las cámaras.

Ve al Sur y luego por el Este hacia el ascensor. Pulsa el interruptor para llamar el ascensor. La luz emite un brillo rojo, pero el ascensor no responde: ¡a caminar! Vuelve a la puerta por la que acabas de venir, dirígete al Este en dirección a las escaleras y sigue bajándolas a pie. Por el camino pasarás ante cuatro granadas, balas de Socom y de FA-MAS.

Corriendo escaleras abajo, llegarás a un callejón sin salida o, mejor dicho, a un enorme hueco en las escaleras. Tu única opción es subir de nuevo las escaleras y volver al ascensor estropeado. Justo cuando Snake llega al ascensor, se pone en marcha una secuencia de vídeo y aparece Otacon. Durante unos momentos el ascensor funcionó, y así es como llegó hasta aquí. Pero, ¡maldita sea!, para Snake aún no funciona. Por suerte, las cajas que había al Este del ascensor han sido apartadas a un lado, lo que permite el acceso al piso superior. Así que, ¿a qué esperas? ¡Vamos, arriba!

En la parte superior de este camino al techo hay cuatro grupos de cámaras armadas. Sube corriendo el primer tramo de escaleras, para y mira (en el modo en primera persona) a lo alto del siguiente tramo. Verás la primera cámara armada. Equípate con granadas de interferencias y tira una en su dirección. Cuando pase la explosión, corre escaleras arriba y pasa el primer grupo de los cuatro que hay. Cada conjunto de cámaras está colocado encima del anterior en el siguiente piso (con lo que hay cuatro tramos de escaleras entre cada uno).

Si no quieres dejar de correr, lanza cada granada dos tramos antes del siguiente grupo de cámaras; así las granadas estallarán justo cuando llegues a cada grupo. No obstante, si no tienes suficientes granadas de interferencias, prueba a esquivar de izquierda a derecha: sufrirás algunos daños, sí, pero no tantos.

Cuando llegues arriba de todo hallarás una escalera que da al techo. No subas aún por ella; en lugar de eso, sigue al Sur por una plataforma y recoge tres cajas de cinco misiles Stinger, tres granadas de interferencias, balas para FA-MAS y una ración. Luego sube por la escalera al tejado.

### TORRE DE COMUNICACIONES B REVISITADA

Pulsa el botón para hacer subir el ascensor. Las puertas se abren. Entra. Selecciona el nivel 1 del panel a la izquierda de las puertas para bajar. De pronto el Codec se dispara y Otacon te informa de que han desaparecido cuatro trajes de sigilo como el suyo. No es ninguna coincidencia que en este ascensor haya cuatro guardas contigo. Activa las gafas térmicas y enseguida los verás.

El mejor método para eliminarlos es usar el FA-MAS mientras te mueves sin cesar. Así no pueden apuntarte bien. Si te acercas demasiado a uno de ellos, intentarán noquearte con la culata de su arma, de modo que dispara primero al que tengas más cerca. Llénalos de plomo a medida que suban para que se vayan derechitos hacia abajo.

Cuando todo haya acabado, recibirás tres cajas de balas para FA-MAS y tres granadas de interferencias. Ahora sal por la puerta al Sudeste.

Llegado a este punto, deberás armarte con las granadas de interferencias, ya que hay numerosas cámaras en las dos zonas siguientes. La sala en la que acabas de entrar contiene una cámara armada y dos cajas de balas PSG1. Espera a que la cámara mire hacia la pared, toma la munición y ve al Oeste por la siguiente puerta.

Tira enseguida una granada de interferencias delante de ti al entrar en este corredor. Con ello inutilizarás las cámaras armadas de este pasadizo, permitiéndote ir al Oeste y luego al Norte, hacia la siguiente puerta. Recoge las dos cajas de balas para Socom y dos cajas de balas para FA-MAS mientras corres hacia el frío del campo de nieve.

Tu primer contacto con el letal Liquid Snake (¡mal hermano!)
El muy cobarde se larga a media cita a bordo de su helicóptero Hind D

## LIQUID SNAKE (1er ENCUENTRO)

CÓMO DESARMARLE:
Justo cuando Snake osa salir al tejado escarchado, aparece Liquid con su Hind D, echando plomo y jurando venganza (pero es un bocas).

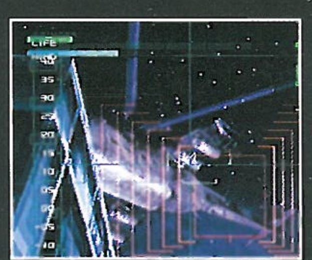
Lo único que te ha de preocupar es la esporádica salva de balas y algún que otro misil, que siempre puedes esquivar pegándote como una lapa al edificio que lleva al hueco del ascensor.

Usa los Stingers para dañar gradualmente su helicóptero. Justo antes de que el Hind alcance la mitad de sus desperfectos, Liquid disparará un misil que destruye una gran parte del tejado hacia el Sur. Ve machacando su Hind con los Stingers y, cuando llegue al nivel cero de daños, Liquid soltará un misil más (esta vez en medio del tejado), así que quédate junto al edificio como antes. Eso será lo último que haga el Hind D de Liquid, ya que quedará sin control debido a los desperfectos y caerá en espiral, provocando una explosión descomunal.

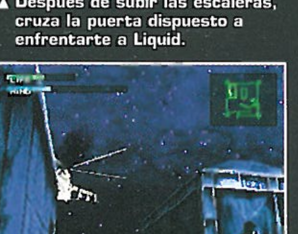
Cuando todo quede despejado, Otacon te llamará por el Codec y te informará que el ascensor ya funciona. O sea que ya tardas, héroe. Baja por el hueco del ascensor y por los tramos de escaleras hacia la puerta del ascensor.



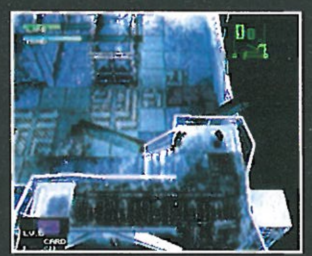
▲ Después de subir las escaleras, cruza la puerta dispuesto a enfrentarte a Liquid.



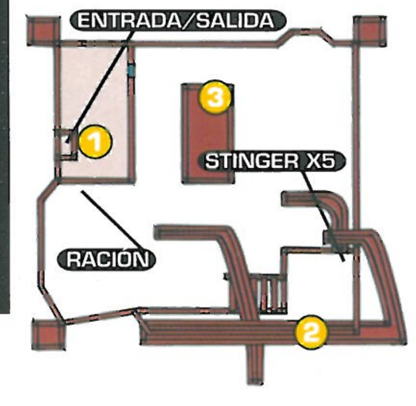
▲ En cuanto el lanzamisiles haya apuntado, dispara un Stinger y corre a protegerte.



▲ Escóndete siempre tras el contenedor de fuel cuando el Hind D se ponga a disparar.



▲ Cuando el fuego pare un momento, sube rápidamente al tejado y coge la caja de misiles Stinger.



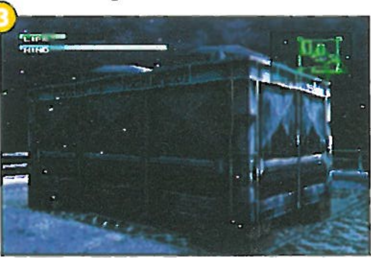




▲ Sube por esta escalerilla a lo alto del tejado de la torre de comunicaciones, y entonces cruza la puerta de seguridad.




▲ Aunque la mayoría de las plataformas estén dañadas, es posible que encuentres misiles Stinger.




▲ El contenedor de fuel. Escóndete entre él y el edificio de entrada/salida para evitar que te den.

# CAMPO NEVADO

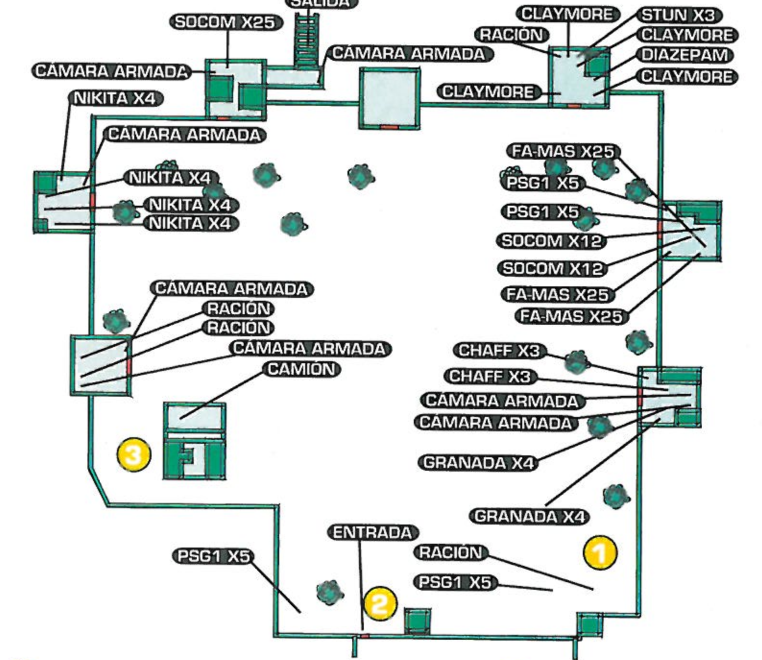
Una vez a la intemperie, dirígete al Este sin alejarte del exterior del muro de la torre B. Tira ahora a Snake contra el muro del Este y muévete siguiéndolo poco a poco. Verás un paracaídas cerca de los escombros del Hind D de Liquid (¿estará vivo todavía?). Snake llama al coronel y se ponen a hablar.

Cuando termine la conversación, ve al Norte, ¡que es donde te dispararon! No te preocupes, no es mortal, pero es Sniper Wolf. Otacon te llamará por el Codec, suplicando que no la mates. Luego interviene Sniper Wolf en persona. Inmediatamente empieza el encuentro final con esta *femme fatale*.

## CONTINUACIÓN DEL CAMPO NEVADO...

Ahora que Sniper ya descansa (para siempre), inspecciona la sala al Nordeste y recoge las minas Claymore (usa las gafas térmicas y échate para conseguirlas; de lo contrario... ¡boom!), tres granadas de concusión, dos raciones y Diazepam. Luego avanza por el campo de nieve en el sentido de las agujas del reloj. La siguiente sala (al Este) contiene dos cajas de balas para PSG1, dos cajas de balas para Socom y dos cajas de balas para FA-MAS. La sala de debajo contiene dos granadas de interferencias x3 y dos granadas x4; deberás tirar una granada de interferencias antes de entrar, ya que dentro también hay cámaras armadas.

Ahora ve a las salas del lado Oeste. La sala inferior contiene dos raciones y la caja de cartón C. Una vez más, aquí también hay cámaras armadas. La sala de encima también encierra cámaras armadas, así como cuatro cajas de cuatro misiles Nikita. Dirígete ahora por el Norte a la única sala que no es cuadrada. Usa una granada de interferencias con las cámaras armadas, recoge las balas de Socom y baja por las escaleras al segundo disco.




La bella y peligrosa Sniper Wolf pide más guerra
Dale lo que pide y párale los pies de una vez por todas

## SNIPER WOLF (2º ENCUENTRO)

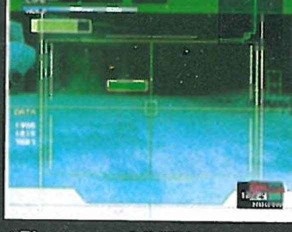
**CÓMO HACERLA CALLAR:**
Hay dos formas de vencer a Sniper: una fácil y una difícil.

La forma difícil: consiste básicamente en usar el PSG1 (como antes) para pegarle un tiro antes de que te dispare ella a ti. Una vez más, usa el Diazepam para reducir tu pulso y estabilizar el brazo.

La forma fácil: este método derrotará a Sniper en un santiamén, tiene una proporción de éxito del 100% y nunca te alcanzarán. Debes ponerte junto a la pared y bajo el suelo más elevado al Sudeste del campo de nieve. Desde aquí puedes disparar cohetes Nikita que, partiendo de la zanja, vayan en diagonal al Noroeste. Luego envíalos al Este por entre los árboles, donde se esconde Sniper Wolf. ¡Puedes acertarle siempre sin que ella te toque!

Cuando hayas acabado con tu astuta enemiga, acércate a ella por el Norte y se iniciará la secuencia de vídeo. Sniper habla de un lugar tranquilo: ¡la muerte! Pronto llega Otacon a toda prisa para llorar sobre la moribunda Wolf. Luego Snake cumple su deseo y la libera con una última bala.

▲ Sitúa a Snake en esta pequeña zanja del rincón Sureste para que Sniper Wolf no te alcance.



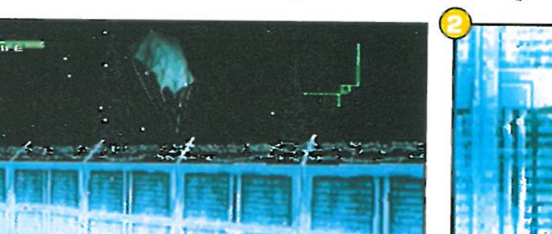
▲ Dispara un misil Nikita a través del campo nevado en dirección Noroeste.



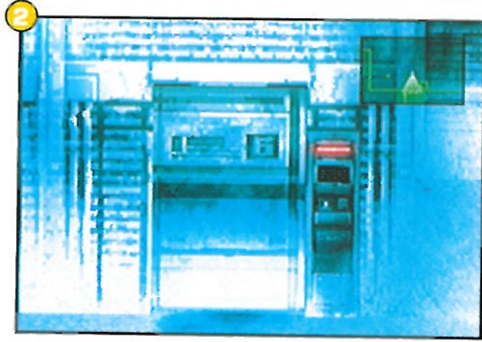
▲ Usando la perspectiva en primera persona del misil, guíalo hacia Sniper Wolf.



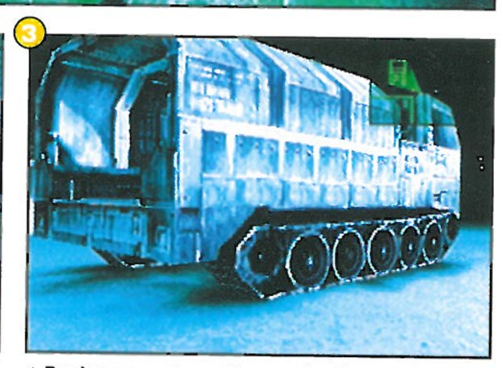
▲ Si prefieres echar mano del Rifle Sniper PSG1, tómate una dosis de Diazepam antes de apuntarle.



▲ Aparte de esconderte en la zanja para evitar las balas de Sniper Wolf, también puedes pegarte contra la pared para ver un paracaídas.



▲ He aquí la puerta que lleva de vuelta a la torre de comunicaciones.



▲ Puedes usar este camión para desplazarte. Métete en la caja de cartón correspondiente y espera a que el guarda te lleve a la destinación inscrita en ella.

# ALTO HORNO (FUNDICIÓN)







Baja por las escaleras, cargando la Socom por el camino. Cruza la puerta y elimina al guarda hacia el Noroeste. Toma las tres granadas de concusión y ve al Este por la plataforma en dirección al muro del Oeste. Estás en el nivel 3 de esta sección. Pon a Snake contra la pared y muévete por el saliente hacia el rincón del Sudoeste. Aquí hallarás balas de Socom. Vuelve a la plataforma.

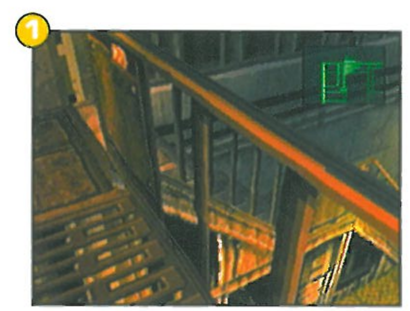
Llegados aquí tienes dos opciones. Sigue al Norte por el saliente, esquivando la grúa que hay aquí funcionando (si toca a Snake, éste caerá al foso de lava). O sea que cuando se te acerque, agáchate (siempre arrimado a la pared) y continúa cuando te pase por encima. Otra opción es usar misiles Nikita o Stinger. Un impacto inutilizará la grúa, mientras que con otro será ella la que caerá a la lava, en lugar de hacerlo tú. No obstante, esto alertará a los guardas y hará que malgastes munición que necesitarás más adelante.

Una vez pasada la grúa, sigue escaleras abajo hasta la planta 2 y elimina al guarda, haciéndote con la caja de balas para Socom de debajo de las escaleras que hay después. Si te hace falta una ración y balas para FA-MAS, las encontrarás en el lado Oeste del foso de lava del nivel 1.

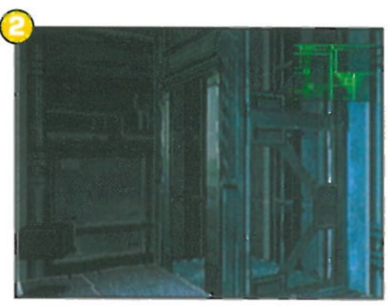
En el nivel 2, dirígete al Sur por la plataforma para llegar al ascensor. Hallarás un paquete de C4 ahí cerca. Tómalo y vuelve por el Norte a las escaleras que suben al nivel 3 y bajan a la primera planta. Baja al nivel 1.

Éste es el nivel más bajo de esta sala. Hacia el Oeste hay un foso de lava (al que, si no vas con cuidado, podrías caer), al Nordeste está la salida y al Sur la sala de vapor. También hay una ración y balas de Socom bajo las escaleras, así como tres granadas de concusión contra la pared de la sala de vapor. Toma lo que te haga falta y entra en la sala de vapor.

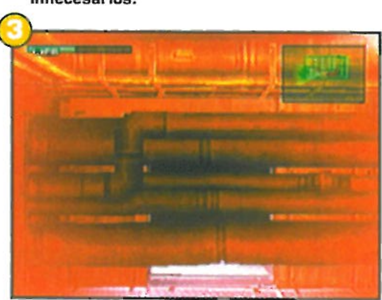
Esquiva el vapor y recoge las dos cajas de balas para PSG1 y las dos de cuatro misiles Nikita; luego arrástrate bajo los conductos hacia el Oeste. De este modo saldrás a un pequeño saliente sobre el foso de lava. Deberás usar una granada de interferencias para evitar la cámara armada antes de recoger los dos misiles Stinger x4 y las tres granadas de interferencias. Ahora vuelve por la sala de vapor y por el Nordeste hacia la puerta de salida del alto horno.



▲ Tras esquivar por poco la grúa que se mueve, baja por estas escaleras al nivel 2 de la fundición (alto horno).

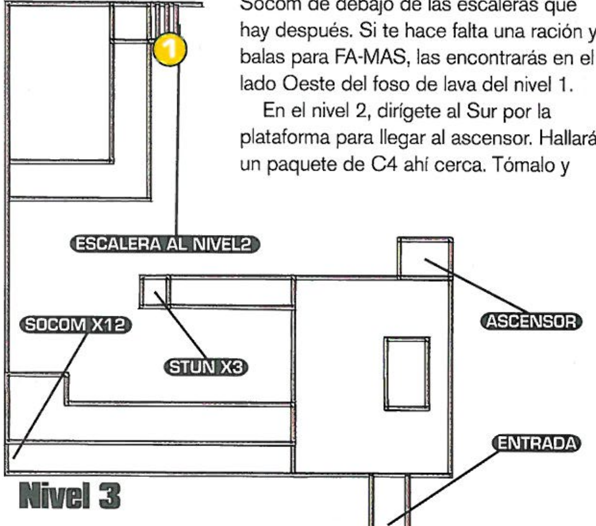


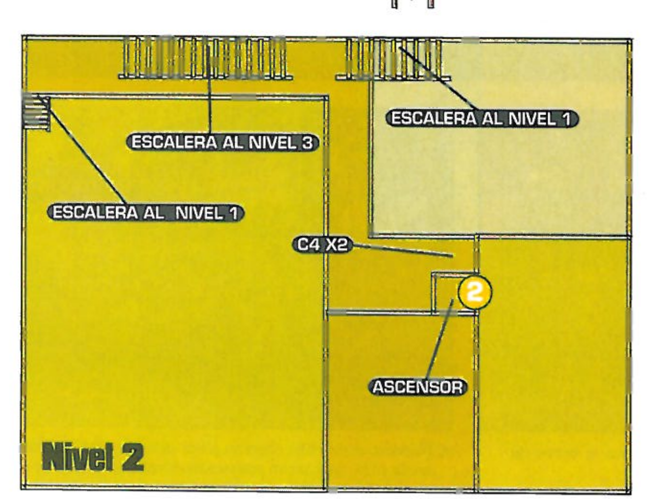
▲ De camino al campo nevado a través de la fundición puedes subir en este ascensor para ahorrar tiempo y riesgos innecesarios.

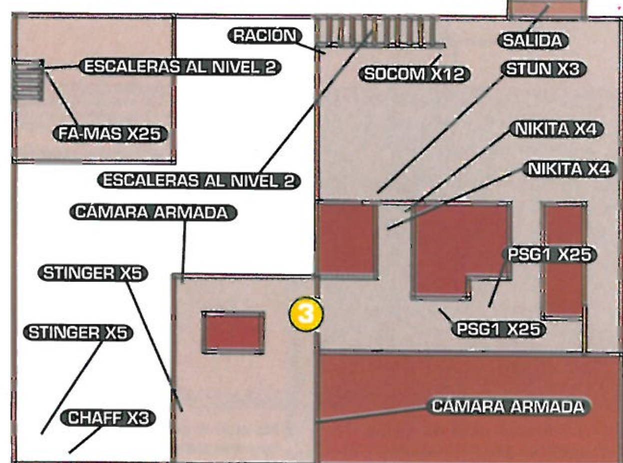


▲ Hay un hueco debajo de las tuberías que lleva a una plataforma exterior, justo encima del foso de lava.





# MONTACARGAS

Cuando entras por primera vez en el compartimento de carga, se percibe una sensación misteriosa. Encontrarás balas de FA-MAS detrás de las dos cajas que hay justo al Este de la entrada, y otra al Este del ascensor. Al Oeste de este compartimento hay dos cajas más de balas para FA-MAS y balas para Socom. Una vez que te has aprovisionado con ellas, corre al panel de control del ascensor y actívalo.

Apenas haya iniciado el ascensor su trayecto hacia abajo, tres guardas armados saltarán a su interior y empezarán una melé. Ármate con el FA-MAS y, echando mano del movimiento de correr y disparar, ponte a correr por el ascensor, disparando a los guardas uno a uno. En cuanto uno se levante, envíalo otra vez al suelo. A fin de evitar problemas en el momento de recargar, pulsa R1 cuando haya una pequeña pausa en el tiroteo para anular la selección del FA-MAS (mantén pulsado X), púlsalo otra vez enseguida y tu arma estará cargada al máximo y lista para disparar. Con todos los guardas ya muertos, recoge las balas de FA-MAS que dejan tras de sí antes de llegar a la siguiente bahía de carga.

Antes de dirigirte al siguiente ascensor, recoge las balas de FA-MAS al Oeste del ascensor. Luego avanza con cuidado por el siguiente compartimento, ya que hay una cámara armada entre los dos compartimentos superiores. Usa una granada de interferencias, o simplemente corre como una exhalación. Pero antes de entrar equípate con las gafas térmicas, ya que hay varias minas Claymore esparcidas por la siguiente bahía.

Encontrarás balas de FA-MAS al Este del ascensor, balas de Socom al Noroeste del ascensor y una ración al Sudeste, si es que te hace falta; ¡tú ten cuidado con las minas!

Sube al ascensor y úsalo de nuevo. Esta vez no hay guardas para detenerte. Hay algunos cuervos revoloteando por ahí, eso sí. No les dispares, o el coronel y Naomi te llamarán por el Codec de mala gaita. Hacia la mitad del trayecto, Master te llamará por el Codec para hablarte de Naomi y su turbio pasado. Cuando hayas hablado con él, llegarás al depósito... y tendrás otro escalofriante encuentro con Vulcan Raven.

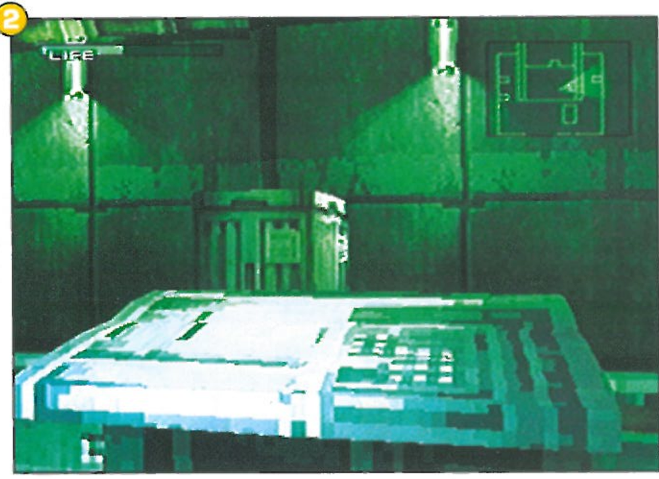
Antes de cruzar las enormes puertas dobles, recoge la ración, dos cajas de cuatro misiles Nikita y el C4 x2 que hay a cada lado de las cajas.



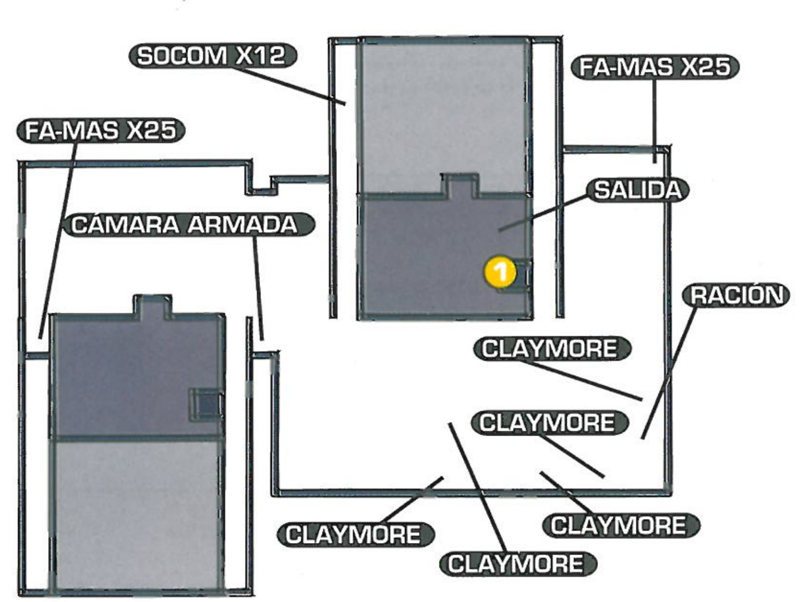


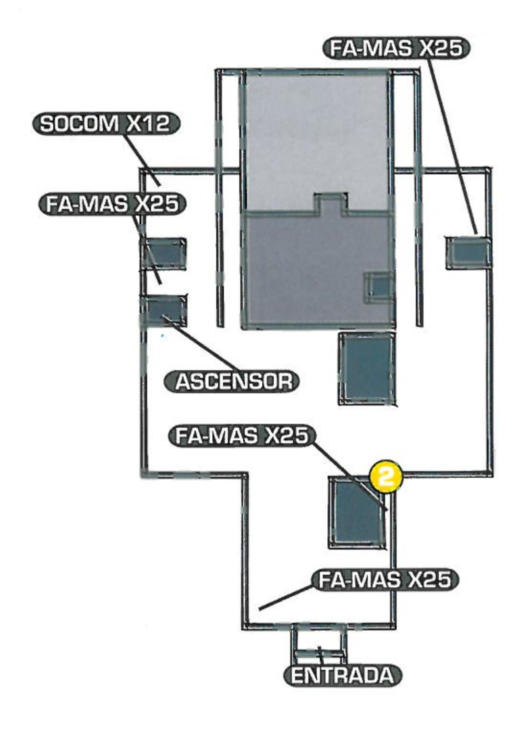


▲ Éste es el panel de control que activa el montacargas. Aprieta el botón que hay a mano derecha.




▲ Si usas los prismáticos para inspeccionar la zona, verás que hay una cámara en la esquina, entre los dos montacargas.



# DEPÓSITO

JEFE

El último cara a cara con Raven no es un paseito, que digamos
Y esta vez no hay tanque; sólo una ametralladora enorme

## VULCAN RAVEN (2º ENCUENTRO)

CÓMO DEJARLO TIESO:
Es una buena ocasión para volver a usar la armadura. También es la primera vez que las minas Claymore que has ido recogiendo te serán de utilidad.

Ponte cerca de uno de los rincones y coloca minas Claymore a tu alrededor en una proximidad de unas dos cajas: esto te dará algo de espacio para respirar. Pon dos minas Claymore juntas y retírate detrás de una de las cajas y fuera de la vista de Vulcan Raven. Sólo puedes sembrar seis Claymores a la vez. Quizá también te convenga equiparte con las gafas térmicas para no pisar tú una de ellas por accidente.

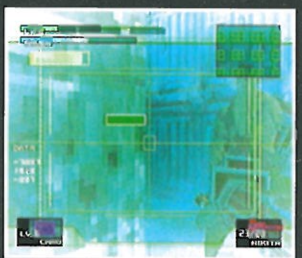
Una vez instalado todo, es momento de usar los misiles Nikita para derribar a ese pajarraco. Si Vulcan ve que un misil va hacia él, lo destruirá; esto significa que deberás dar un rodeo para lanzárselos por detrás o desde los lados.

Con todo este mogollón, acabará pisando algunas de tus minas, así que cuando se destruya una, pon otra cerca. Quizá tengas que recargar con algunas cajas de munición que hay dispersas a lo largo de las paredes externas.

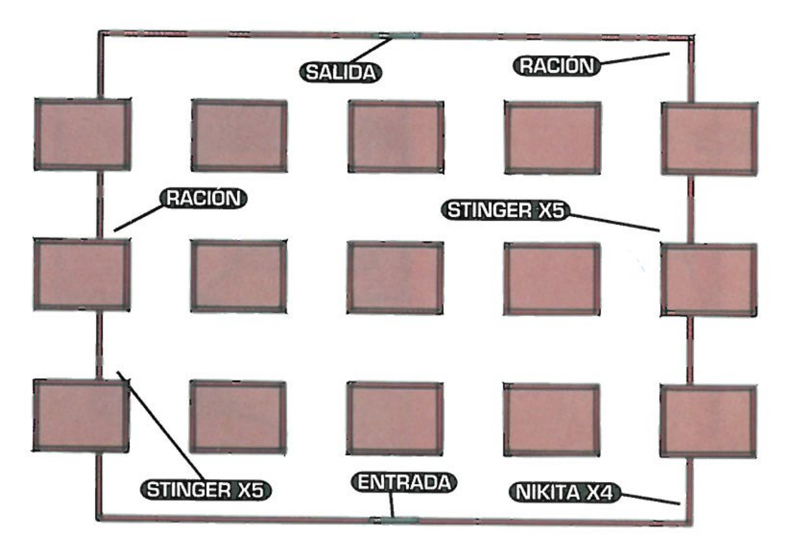
Cuando Vulcan se esconda, te dará la llave-tarjeta que te hace falta para salir de esta sala congelada. Sal. Antes de correr hacia delante como un loco, cambia al modo en primera persona y ponte las gafas térmicas para ver que hay ahí delante. Vale, dos trampas y tropecientas cámaras armadas, todas esperando para agujerearte. Equípate pues con una granada de interferencias y lánzala en su dirección. Cuando estalle, corre sin parar más allá del primer grupo, sube las escaleras, toma los misiles Stinger y cruza la siguiente puerta. Entrarás en la base subterránea.



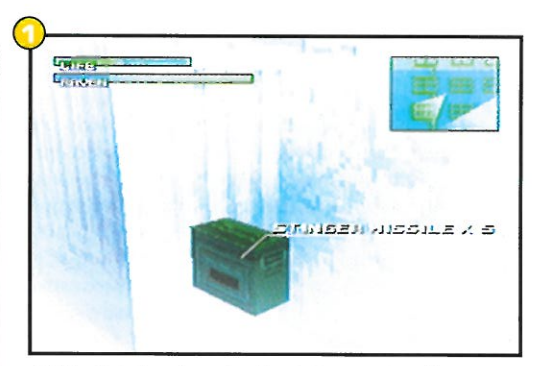
▲ Coloca tantas minas como puedas una al lado de la otra para darle una sorpresa a Raven cuando empiece a acercarse.



▲ Usa misiles Nikita siempre que te sea posible, y entonces cambia a la vista en primera persona en el momento de dispararlos.

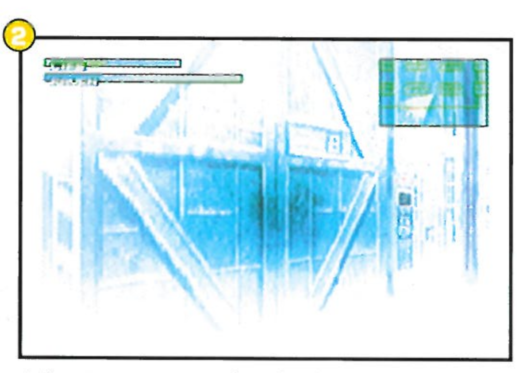



1



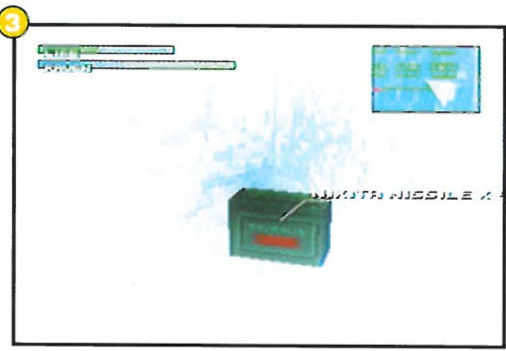
▲ Debe de haber dos cajas de misiles en esta sala grande, pero manténte fiel a los Nikita para que el ataque sea más seguro.

2



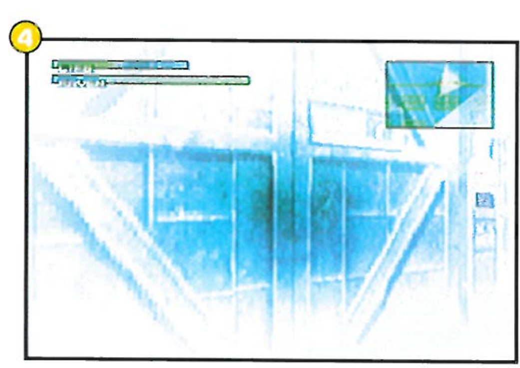
▲ Por esta puerta entrarás en la cámara frigorífica, donde te las verás de nuevo con Raven.

3



▲ Si te quedas corto de misiles Nikita, pilla esta caja para ir más sobrado.

4



▲ Una vez que Vulcan Raven haya sido troceado por sus "leales" secuaces, pírate por la puerta del Norte.

# BASE SUBTERRÁNEA

## NIVEL 1

Al entrar en la base verás el Metal Gear Rex a vista de pájaro. Por suerte no es demasiado tarde y aún puedes arreglar la situación. Antes de subir a esta gigantesca máquina, toma las tres granadas de interferencias al Este. Te habrás fijado que una piscina rodea este ingenio infernal. Aunque el agua afectará a la salud de Snake (una pequeña cantidad cada 80 segundos), hay algunos objetos ahí por los que merece la pena perder un poco de energía.

Para meterte en el agua, deberás bajar por uno de los dos grupos de escaleras: al Noroeste (cuidado, hay una cámara armada cerca) y al Sur. También hallarás numerosas cajas de armas justo debajo de las escaleras.

Cuando hayas acabado de recoger todos los objetos, dirígete al lado Este de Rex y sube por la escalera. Aquí es donde empieza tu viaje a la sala de control. Antes de subir por la primera escalera, Otacon te llamará por el Codec. Escucha lo que tenga que decirte el coquito ese y luego sube.

## NIVEL 2

Toma las tres granadas de interferencias que tienes al Este y ve luego al Oeste por la plataforma. El camino se divide al Norte y al Sur. Al Norte se encuentra la siguiente escalera hacia arriba, pero ve primero al Sur y hazte con las balas de FA-MAS. Antes de llegar a la escalera, Otacon volverá a llamarte. Sube por la escalera.

## NIVEL 3

Ya casi estás arriba. Antes de ir hacia la cabeza de Rex, sigue la plataforma que rodea el borde de la base y recoge las balas de FA-MAS, tres granadas de interferencias y dos cajas de 5 misiles Stinger. Ahora vuelve y sube a la cabeza de Rex.

Una vez allí arriba, Otacon te llamará por tercera vez. Escucha una vez más a ese berzotas y baja por el otro lado. Sigue la plataforma hacia la sala de control, mientras eludes al guarda y recoges las balas de FA-MAS y las dos cajas de balas para Socom. Antes de llegar a la sala de control, Otacon te llamará una vez más. Mientras subes las escaleras hacia la sala de control, entrará la secuencia de vídeo. Hacia la mitad, Otacon te informará de que la llave PAL que llevas son en realidad tres llaves en una. Funciona a diferentes temperaturas: fría, normal y caliente.

Por desgracia, Ocelot no tarda en descubrirte y, de un disparo en la mano, tira tu llave PAL al desagüe. Ahora empieza la cacería, siendo tú la presa. Vuelve corriendo por donde viniste hacia la cabeza del Metal Gear Rex y sigue bajando hasta el primer nivel de la base. Los guardas interrumpirán la persecución cuando te encuentres en lo alto de la cabeza del Metal Gear Rex.

## NIVEL 1

La llave PAL habrá caído al agua de debajo, así que deberás vadear hasta dar con ella. Ahí abajo hay también una bomba de relojería. Las dos cosas suelen estar cerca una de la otra, así que si encuentras una, la otra no andará lejos. Si te haces con la bomba, deshazte enseguida de ella. Cuando tengas la llave PAL, vuelve a la sala de control esquivando o matando a los guardas que te encuentres en el nivel 3.

## SALA DE CONTROL

La vida de Snake depende de que tengas más de una granada de interferencias a mano (una para entrar, otra para salir); de lo contrario, la puerta de la sala de control se cerrará y la sala se llenará de un gas venenoso, deteniendo tu avance. Usa, pues, una granada de interferencias antes de entrar en la sala de control para volver locas a las cámaras y acércate corriendo a los tres ordenadores portátiles. A la izquierda está la ranura para la llave de temperatura "normal" (amarilla); en el medio está la ranura "fría" (azul); y a la derecha se halla la ranura "caliente" (roja). Sabrás la temperatura actual de la llave PAL mirando su imagen en el inventario de objetos. En este momento permanece amarilla. Así que equípate con la llave PAL y ve al ordenador amarillo.

Snake introduce el prime código PAL y se confirma el proceso. Ve ahora a por el segundo código PAL: "congela la llave". El único sitio lo bastante frío para ello es el depósito (donde te enfrentaste a Vulcan Raven). O sea que ¡en marcha!

## LLAVE PAL AZUL

Suelta otra granada de interferencias y baja otra vez por el Metal Gear Rex. Encamínate al depósito. Lanza otra granada de interferencias en la pequeña sección entre la base subterránea y el depósito (¿no querrás que te agujereen, verdad?) Una vez en este almacén congelado, equípate con la llave PAL y espera. En teoría bastará con 60 segundos para que la llave pase de ser amarilla a azul.

Sabrás cuándo la llave está helada porque aparecerá azul en la pantalla de inventario de tus objetos. Con tu llave recién coloreada de azul, vuelve a la base subterránea, sube por el Metal Gear Rex y regresa a la sala de control. Usa una granada de interferencias antes de entrar, ve luego al portátil del medio y equípate con la llave PAL.

Snake entra el segundo código PAL y el proceso recibe confirmación. Ahora a por el tercer código PAL: "calienta la llave". El único lugar lo bastante caluroso para ello es la sala de vapor (dentro de la fundición). ¿Aún estás aquí?

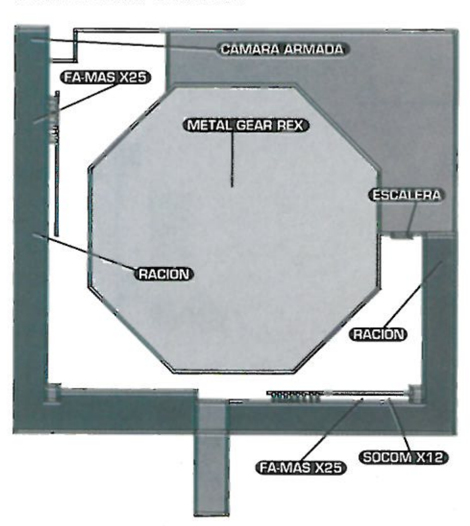
## LLAVE PAL ROJA

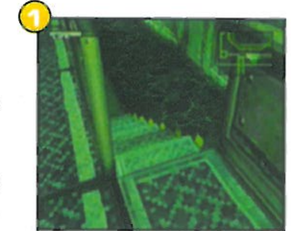
Suelta una nueva granada de interferencias para ocultar tu salida y baja de nuevo por el Metal Gear Rex. Vuelve al depósito a través de los ascensores de carga. Mientras subes en el primer ascensor, Master te llama por el Codec y te da más detalles sobre Naomi y una nueva arma biológica llamada "FoxDie".

Ve al nuevo ascensor y pronto llegarás al alto horno. Ignora las luces que emiten un brillo rojo y sigue hacia la sala de vapor. La llave PAL se volverá primero amarilla antes de pasar a ser roja. El proceso de azul a roja llevará unos 70 segundos. Una vez que la llave tenga color rojo en el inventario de objetos, vuelve a los ascensores de carga.

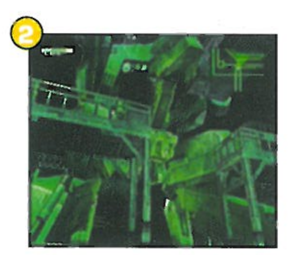
Durante el primer descenso no pasará nada. Mientras bajas en el ascensor al depósito, Naomi te llamará por una línea segura del Codec. Escucha lo que tenga que decirte y vuelve por el depósito a la base subterránea. Sube de vuelta a la sala de control e inserta allí la última llave PAL.

Pero espera: Snake ha activado el Metal Getal Rex. Y, por si fuera poco, Master resulta ser Liquid Snake. Pronto te das cuenta de los planes del Pentágono y de Liquid. Ahora te enfrentas a la madre de todas las batallas: ¡tú contra el Metal Gear Rex!

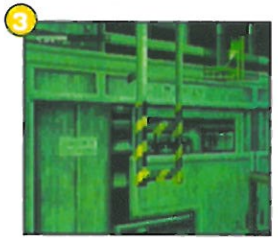


▲ Baja por las escaleras e irás a parar a una plataforma que sobresale del agua.



▲ Mira arriba: el tamaño del Metal Gear Rex te cortará la respiración.



▲ Empieza a subir a lo alto del Metal Gear Rex por esta escalerilla. Ve hacia ella y aprieta ●.



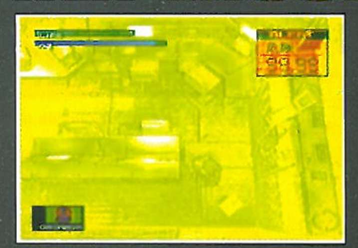


# METAL GEAR REX

JEFE

Liquid no tuvo suficiente y vuelve a por más
Esta vez el muy bribón controla el Metal Gear Rex

## REX ENCUENTRO 1



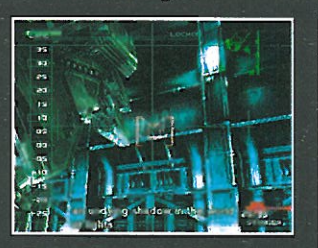
CÓMO DEJARLO FRITO:
Este gigantesco monstruo metálico, bajo el control de Liquid Snake, resulta un hueso duro de roer para nuestro héroe. Sin embargo, una vez que conoces las tácticas para derrotarlo, te será muchísimo más fácil de lo que parece.

Cuando Rex caliente, lanza una granada de interferencias para neutralizar sus sensores y dispárale un misil Stinger al disco circular del hombro. Entonces suelta otra granada de interferencias mientras corres por los alrededores de la sala. Cuando estalle esa granada, dispara otro misil Stinger al disco.

Repite la combinación granada de interferencias/misil Stinger hasta agotar la barra de energía de Rex. Lo único que te ha de preocupar es el fuego de la ametralladora y los misiles rastreadores de Rex. No obstante, si la granada de interferencias neutraliza su señal, no podrán fijarte como blanco. Manténte a distancia para evitar el fuego de la ametralladora. Si esta táctica no te va, quédate lo suficientemente cerca de Rex como para que no te den los misiles y esquiva el láser y la ametralladora mientras le endiñas Stingers.



▲Utiliza misiles Stinger para bajarle los humos al Metal Gear Rex.

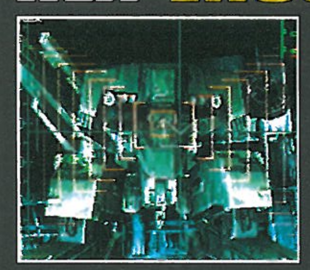


▲Por mucho que Grey Fox quiera que aprietes el gatillo, Snake tiene sus razones para no hacerlo.

JEFE

Aún con vida, Liquid se resiste a abandonar
El último encontronazo con la máquina nuclear armada

## REX ENCUENTRO 2

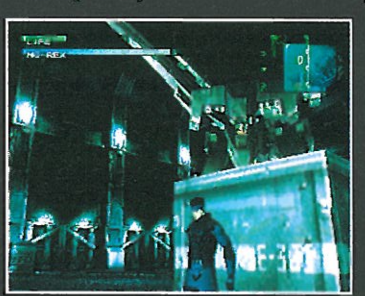


CÓMO ESCACHARRARLO:
Cuando hayas reducido su barra de energía a cero, Rex se detendrá unos instantes. Pero Liquid corrige enseguida el problema y se lanza directo a por ti.

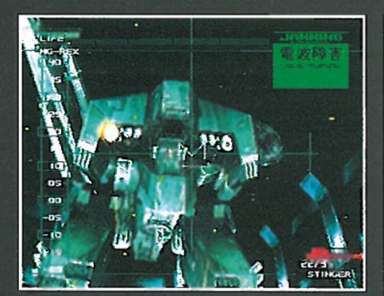
De la nada aparece Grey Fox para salvar a Snake, pero a costa de su propia vida. Cuando llegue el momento de disparar un misil para acabar con Liquid (matando a Grey Fox en el proceso), Snake será incapaz de hacer lo que hay que hacer. En vez de eso, se enfrenta a otro encuentro con la bestia.

Usa las mismas tácticas que en el primer encuentro. Si vas corto de granadas de interferencias, hallarás tres de estas granadas al Este de la sala. Cuando le hayas mermado toda la energía por segunda vez, la descomunal creación de Otacon quedará inutilizada de una vez por todas.

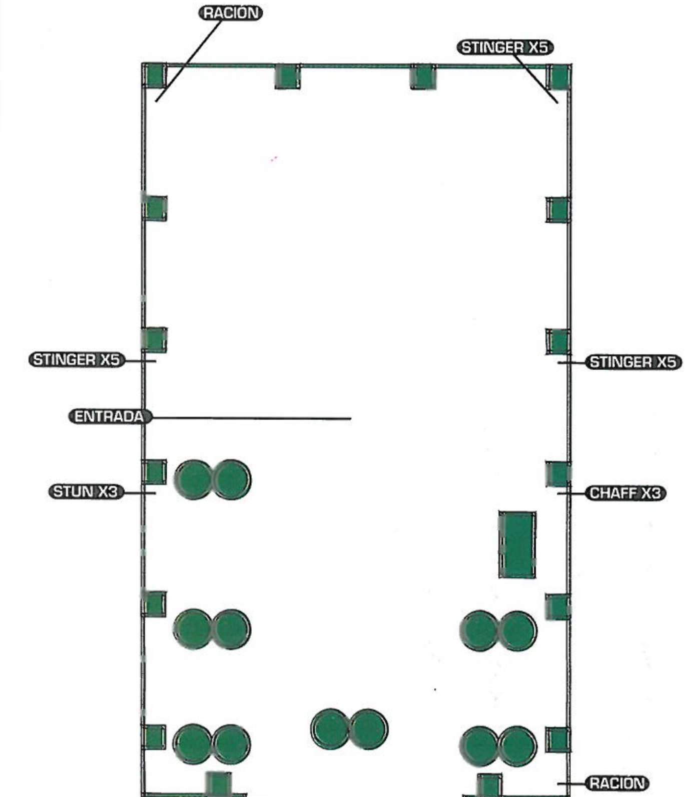
Consejo 1: Manténte siempre lejos de las piernas del Metal Gear Rex. Con 'desconocidos' de este tipo siempre es recomendable guardar las distancias.
Consejo 2: La combinación granada de interferencias y misil Stinger casi siempre funciona.
Consejo 3: Deja de correr sólo cuando tengas que disparar un misil Stinger.



▲A menos que hayas lanzado previamente una granada de interferencias, esconderte tras el contenedor de fuel no te servirá de nada.



▲Combina un misil Stinger y una granada de interferencias una vez más para cargarte a la bestia metálica.




JEFE

A Liquid ya no le quedan máquinas tras las cuales escudarse
Ya era hora: un fraternal *full-contact* como Dios manda

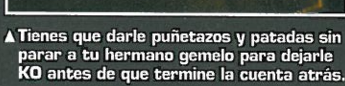
## LIQUID SNAKE

CÓMO HUMILLARLE:
Justo cuando empiezas a pensar que Liquid está muerto por segunda vez, te encuentras a ti mismo en la cabeza del Metal Gear Rex con él a tu lado. Esta vez es una clásica batalla de uno contra uno: ¡sin pistolas, sin máquinas para matar a 300 metros! Tienes sólo 02:30:00 para vencer a Liquid antes de que explote la bomba. Usa para ello la combinación puñetazo, puñetazo, patada. Síguelo por la cabeza de Rex y atízale cuando se pare. Si empieza a encorvarse, suele ser señal de que va a embestir o a pegarte un puñetazo, así que golpéalo o apártate.

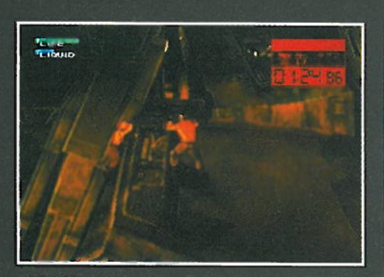
Cuando lo hayas dejado sin energía, una última patada lo precipitará por la cabeza de Rex sin posibilidad de volver. ¿Estará muerto esta vez?

Consejo 1: Si te echa del borde, pulsa × para volver a subir.
Consejo 2: Tienes 02:30:00 para derrotar a Liquid, pero si mueres y continúas, contarás con los tres minutos completos.





▲Tienes que darle puñetazos y patadas sin parar a tu hermano gemelo para dejarle KO antes de que termine la cuenta atrás.



▲Liquid te lo pone a huevo, pero intenta no empujarle desde el borde hasta que su salud no esté en las últimas.

Si no te has sometido a la tortura de Ocelot, ve al Final 1. Si lo has hecho, ve al Final 2.

# FINAL 1 (RUTA DE ESCAPE)

Con Liquid fuera de circulación, Snake corre al lado de Meryl. Aún está viva. Tras un breve suspiro de alivio de Otacon por el Codec, los dos salen de donde yace Rex y se dirigen a la salida. Toma la ración que hay justo antes de las escaleras y ve al aparcamiento subterráneo. Meryl dirá que conducirá ella y sale corriendo a buscar un jeep con las llaves. Hasta entonces, debes defenderte: ¡levanta los puños y patea unos cuantos culos transgénicos!

En cuanto Meryl tenga el jeep en marcha en la parte Oeste, corre hacia él y súbete. Ahora cuentas con un M16, así que mantén bien pulsado el botón ▲ (modo en primera persona) y elimina los barriles de gasolina junto a la puerta. Meryl baja a todo trapo por el túnel hasta que llegas a un punto de control. Dispara al barril de gasolina del Este y luego al del Oeste. Al explotar eliminarán a los guardas.

El siguiente control no será tan fácil: debes matar a los tres guardas para seguir por el túnel. Mantén el modo de primera persona y dispara repetidamente de izquierda a derecha y viceversa.

¿QUÉ? ¿LIQUID? Tu hermano sigue vivo tras burlar a la muerte por tercera vez. Vuelve al modo de primera persona y dispárale. No dejes que alinee su jeep. Si lo consigue, te disparará. ¡Y él nunca falla!

Cuando el túnel se estreche embestirá tu jeep por detrás, así que dispárale en cuanto recuperes el equilibrio. Cuando el túnel vuelva a la anchura normal, la carretera se dividirá en dos: tú a un lado y Liquid al otro. Sigue en modo de primera persona y apunta al espacio entre Liquid y el volante. Poco después de que la carretera se unifique, los dos jeeps colisionan.

## GAME OVER

Cuando Snake y Meryl despiertan se encuentran atrapados bajo su jeep. Liquid ha desaparecido, pero no por mucho tiempo: tropieza con Snake llevando un rifle de asalto, pero antes de que pueda apretar el gatillo, el FoxDie hace con Liquid lo que llevas medio juego intentando: cargárselo.

El coronel llama a Snake y le da las gracias por salvar a la humanidad. Se siente aliviado al saber que Meryl sigue viva. Luego el coronel pone a Naomi en el Codec, y ella y Snake hablan acerca de su hermano (Grey Fox) y el FoxDie. ¡Vive, Snake! ¡Vive! Tras ese mensaje final de Naomi, Snake y Meryl se alejan para empezar una nueva vida juntos.

## ¿DE VERDAD ES ÉSTE EL FIN?

"Sí, Señor."
"Toda la unidad ha sido eliminada."
"Esos dos aún están vivos."
"El Vector?"
"Sí, Señor.
"FoxDie estará pronto activado..."
"De acuerdo con lo previsto."
"Sí, Señor."
"He recuperado todos los datos de la falsa cabeza explosiva de Rex."
"...No, Señor. Mi tapadera sigue intacta."
"Nadie sabe quién soy en realidad."
"Sí, el jefe de DARPA conocía mi identidad, pero ya me he deshecho de él."
"Sí."
"Después de todo ganó el inferior."
"... Exacto."
"Hasta el final,
"Liquid creyó que él era el inferior."
"Sí, Señor. Estoy de acuerdo."
"Hace falta un individuo tan bien equilibrado...como usted para dominar el mundo."
"No, Señor."
"Nadie sabe que usted era el tercero...
"Solidus."
"... ¿Qué hago con la mujer?"
"Sí, Señor. La mantendré bajo vigilancia."
"Sí. Gracias."
"Adiós."
"Sr. Presidente."



▲ Además de salvar al mundo, también has salvado a la chati.


▲ Dispara contra los contenedores de fuel para abrir un boquete en el túnel y sal.


▲ Snake y Meryl salen a la luz del día para comenzar una nueva vida juntos.

# FINAL 2 (RUTA DE ESCAPE)

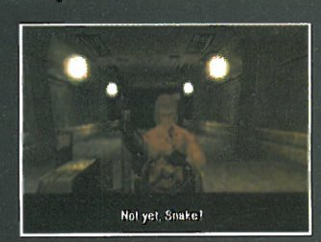
Con Liquid criando malvas, Snake corre al lado de Meryl... pero ya está muerta. Snake está fuera de sí de dolor. Pronto aparece Otacon e intenta mitigar su pena. Snake se despide de Meryl, toma su traje de sigilo y los dos salen del lugar de descanso definitivo del Metal Gear Rex y se dirigen a la salida. Toma la ración justo antes de las escaleras y vete al aparcamiento subterráneo. Otacon exclama "Yo conduciré" y corre a buscar un jeep con las llaves. Tendrás que defenderte, así que ¡dale duro a esos fantasmones!

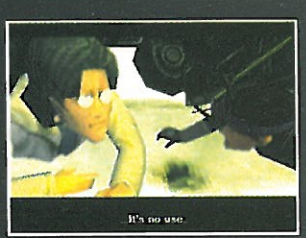
En cuanto Otacon tenga el jeep en marcha en la parte Oeste, corre hacia él y súbete. Ahora cuentas con un M16, así que mantén bien pulsado el botón ▲ (modo en primera persona) y elimina los barriles de gasolina que hay junto a la puerta. Otacon baja a todo trapo por el túnel hasta que llegas a un punto de control. Dispara primero al barril de gasolina del Este y luego al del Oeste. Cuando exploten los barriles, eliminarán a los guardas.

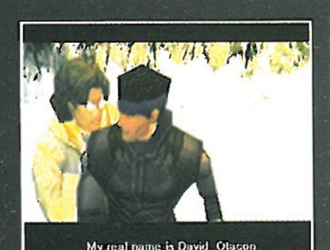
El siguiente punto de control no será tan fácil: debes matar a los tres guardas para poder continuar por el túnel. Permanece en modo de primera persona y dispara repetidamente de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

¿QUÉ? ¿LIQUID? Tu hermano gemelo sigue vivo tras burlar a la muerte por tercera vez. Cambia al modo de primera persona y dispárale. No dejes que alinee su jeep. Si lo consigue, te disparará. ¡Y él nunca falla!

Cuando el túnel se estreche, embestirá tu jeep por detrás, así que dispárale en cuanto recuperes el equilibrio. Cuando el túnel vuelva a la anchura normal, la carretera se dividirá en dos: tú a un lado y Liquid al otro. Sigue en modo de primera persona y apunta al espacio entre Liquid y el volante. Poco después de que la carretera se unifique, los dos jeeps colisionan.



▲ Quizá el verdadero nombre de Snake sea David, pero para nosotros sigue siendo un héroe.

## GAME OVER

Cuando Snake y Otacon despiertan se encuentran atrapados bajo su jeep. Liquid ha desaparecido, pero no por mucho tiempo: tropieza con Snake llevando un rifle de asalto, pero antes de que se produzca un fratricidio, el FoxDie acaba el trabajito por ti y le "liquid-a" (Dios, qué chiste más penoso).

El coronel se entera de la muerte de Meryl y no culpa a Snake; después de todo, ella era un soldado. Eso sí: resulta que no era su sobrina, sino su hija. Snake y el coronel se despiden, y luego le pasa a Naomi en el Codec. Ella y Snake hablan acerca de su hermano (Grey Fox) y el FoxDie. ¡Vive, Snake! ¡Vive! Tras ese mensaje final de Naomi, Snake y Otacon se alejan para empezar sus nuevas vidas.

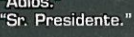


▲ Ahora que Meryl está muerta, tu único consuelo es saber que Otacon está vivo. (¿Ein?).

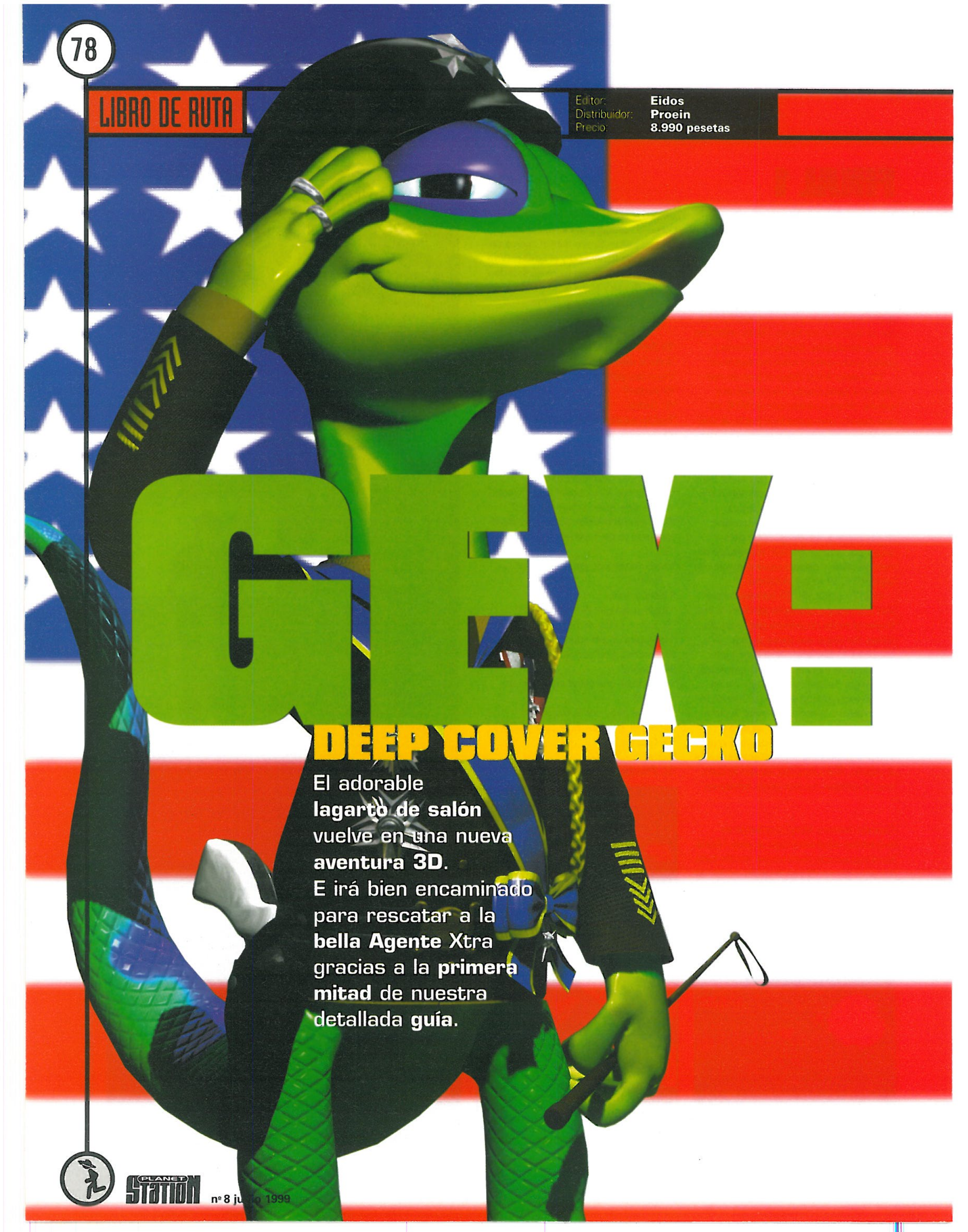

▲ Cuando estés aquí, cambia a vista en primera persona y dispara directamente contra los barriles.

## ¿DE VERDAD ES ÉSTE EL FIN?

"Sí, Señor.
"Toda la unidad ha sido eliminada."
"Esos dos aún están vivos."
"El Vector?"
"Sí, Señor,
"FoxDie estará pronto activado..."
"De acuerdo con lo previsto."
"Sí, Señor."
"He recuperado todos los datos de la falsa cabeza explosiva de Rex."
"...No, Señor. Mi tapadera sigue intacta."
"Nadie sabe quién soy en realidad."
"Sí, el jefe de DARPA conocía mi identidad, pero ya me he deshecho de él."
"Sí."
"Sí. Gracias."
"Adiós."
"Sr. Presidente."



| | |
|---|---|
| Editor: | **Eidos** |
| Distribuidor: | **Proein** |
| Precio: | **8.990 pesetas** |



# GEX: DEEP COVER GECKO

El adorable **lagarto de salón** vuelve en una nueva **aventura 3D**. E irá bien encaminado para rescatar a la **bella Agente** Xtra gracias a la **primera mitad** de nuestra detallada **guía**.

## 01 EMISIÓN DE VACACIONES

### TOTALMENTE FASTIDIDADO

**Requiere: 1 Remoto**

Desde el control de misión, sube al piso de arriba y cruza la puerta del Polo.

**OBJETIVO 1:** CREAR CINCO ESCULTURAS DE HIELO

Toma las moscas y cruza las puertas. Salta sobre el regalo rojo junto a Alfred para salir rebotado hacia el techo en busca de más moscas. Sube saltando por la gran loma nevada y ve detrás de la casa para hallar el primer bloque de hielo: golpéalo un par de veces para crear la primera escultura. Vuelve a la parta frontal de la casa y salta al siguiente tejado. Bota con la cola hasta lo alto para hacer a golpes la segunda escultura.

Estando allí, salta al interior de la chimenea a por una vida extra y una moneda B. Salta al hogar para volver al tejado. Déjate caer al suelo y sube por la pendiente más pequeña que tiene una casa. Sal al "área pintoresca" (Scenic Area) y cruza el puente en pos de una vida extra. Tírate del puente y crea la tercera escultura. Cruza hasta el "apartadero" (Rest Area), golpeando a los soldados para obtener moscas extra, y recoge la pata (Paw) de los arbustos de la izquierda. Zambúllete (pulsa R2) en la piscina para hallar un par de patas. Emerge y nada hacia la isla del Polo Norte del medio. Salta mediante el iceberg a las cañas de azúcar y sube las escaleras a por la cuarta escultura y una mosca energética.

Baja las escaleras y ve al otro lado del agua. Toma la pata de la derecha. Sube a saltos por los peldaños de la catarata, recogiendo moscas, para modelar a golpazos la quinta escultura. Toma otra pata y tírate por los peldaños para volver a la piscina. Ve a la izquierda, más allá del banco, a fin de volver a la sala anterior. Suba a saltos por el regalo rojo para hallar la TV de salida. Sin embargo, antes de usarla, empuja al Rex congelado por el saliente para que caiga al fuego. ¡Se deshelará y te otorgará tres vidas extra!

OBJETIVO 2: PEGAR A LOS ELFOS QUE HACEN SNOWBOARD

Acércate al estanque helado y sal pasado el letrero que dice "Danger Ice Ahead" (Cuidado: hielo). Cruza hasta el apartadero y atraviesa la piscina, saltando al otro lado por medio del iceberg. Usa el regalo rojo para saltar y llegar a la pista de Rez. ¡Cruza el hielo y sal para conseguir tu tabla de snowboard! Baja por la pendiente, tomando las patas y aporreando a los cinco elfos que hacen snowboard. Luego ve a la TV de salida del fondo.

OBJETIVO 3: DERROTAR AL SANTA CLAUS MALIGNO

Dirígete de nuevo al estanque de hielo y zurra al duende. Luego sube los peldaños, recogiendo moscas, para hallar una mosca energética en lo alto. Ten cuidado porque el Santa malévolo empieza a tirarte regalos. Quédate quieto y, cuando Santa te tire el regalo, da un pequeño paso a la derecha y devuélveselo de un golpe con la cola. Con tres impactos lo derribarás, activando la TV de salida.

Vuelve al estanque de hielo y sube por el montón de nieve (como en el primer objetivo). Ve a la derecha por delante de la casa y salta al borde alto. Golpea al elfo y a la mosca y sigue hacia la TV de salida.

## 02 MISTERIO TV

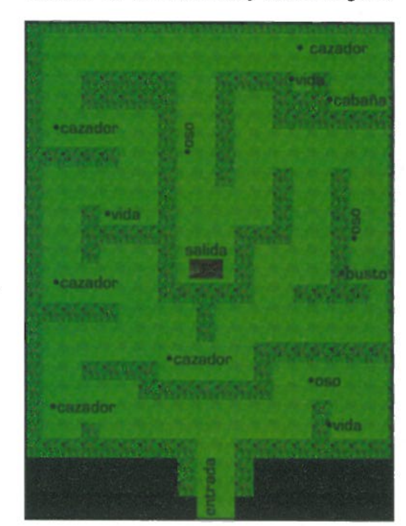
### PERDIDO EN SEATTLE

**Requiere: 3 Remotos**

Desde el control de misión, sube arriba y entra en la sala Clueless.

**OBJETIVO 1:** SOBREVIVIR AL SETO DEL LABERINTO

Cruza la entrada donde dice "Crime Scene" (escena del crimen). Golpea al cazador de la biblioteca y cruza luego la




entrada de enfrente hacia la piscina. Nada al otro lado y cruza la puerta para llegar al laberinto. Sigue nuestro mapa, atizando a osos y cazadores. Esquiva las balas de estos últimos hasta que exploten. Recoge moscas energéticas si hace falta y ábrete paso hacia la salida.






◄ Sal por detrás de la pista de Rez para encontrar a los duendes que practican snowboard y conseguir así el segundo objetivo.

**OBJETIVO 2:** VOLVER A ROMPER LOS 3 REFRIGERADORES DE SANGRE

Dirígete al laberinto de seto y ve al interruptor del busto. Golpéalo para abrir la estantería de la biblioteca. Vuelve allí y entra en la zona abierta para agenciarte una pata. Aporrea la máquina de monstruos ¡para convertir a Gex en vampiro! Ahora puedes planear pulsando R2 mientras estás en el aire.

Vuelve al hall del principio y sube por cualquier rampa de las escaleras para atizar a los dos bichos. Dale al interruptor del busto y corre enseguida hacia la pata antes de que desaparezca. Regresa arriba del todo, da un salto con la cola y planea hacia la lámpara de araña. Desde aquí puedes saltar y planear hacia los huecos conel fin de romper las tres neveras para almacenar sangre. Déjate caer y dirígete a la TV de salida.

**OBJETIVO 3:** ENCONTRAR LOS TRES MINI-JUEGOS Y GANAR

Entra en la sala que hay en lo alto del hall. Dale al interruptor del busto para crear unas escaleras en la biblioteca. Regresa al hall y mata a los dos osos del fondo.

Ve a la biblioteca y zurra al cazador. Pisa el cristal de aumento y aguanta s para mirar la cabeza de oso de arriba. Éste es el primer minijuego: Gex será reducido y transportado a la cabeza. Dispones de 45 segundos para golpear a las diez pulgas. Tres de ellas están en la parte alta de la cabeza (cuando eres un vampiro, también puedes planear desde

## CUARTO REMOTO

Además de hacerte con los tres controles remotos a base de completar las misiones de cada nivel estándar, puedes ganarte un cuarto atrapando 100 moscas (de un tirón). Así, también puedes conseguir un mando a distancia extra en la mayoría de áreas de las Gex-cuevas.

▼ El malvado Santa tiene un montón de cosas para ti. Ponte un poco a su izquierda y dales un coletazo.










## GEX-CUEVA

El primer área de la Gex-cueva lleva a dos niveles estándar. Además, contiene dos TV de bonificación y una TV secreta.

La cueva de Gex alardea de una sala de control de alta tecnología. Desde aquí puede acceder a una sección de entrenamiento y a varios niveles por medio de las TV. Las puertas cerradas de la sala de control se van abriendo gradualmente, conduciendo a nuevas áreas por explorar en busca de objetos de bonus y de televisores con los que ir a nuevos niveles.

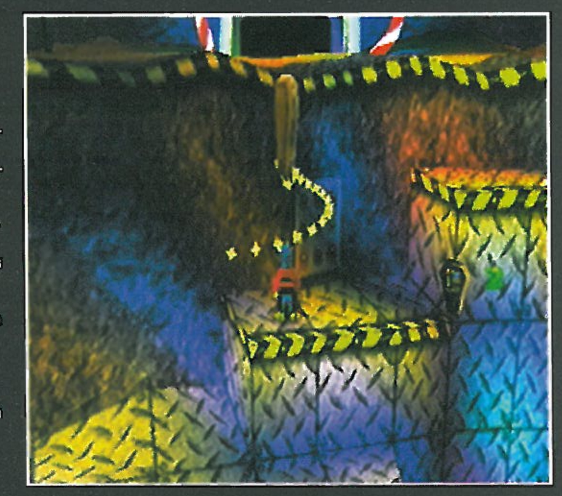
## CONTROL DE MISIÓN

Ve a la sala de del tute (Wreck Room) a entrenarte con la tortuga Alfred. Completa los diversos ejercicios de entrenamiento (hazte de mientras con las patas) para llegar al teletransporte de la última sala. Salta en vertical para tomar el remoto que hay encima antes de teletransportarte de vuelta a la sala de control.

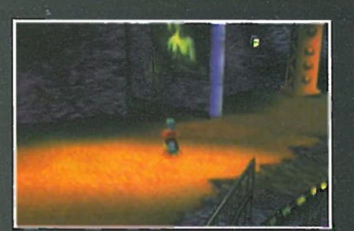
Sube las escaleras a por el segundo telemando. Ve a la derecha por el balcón y rompe los cristales para pillarte la mosca, la garra, la moneda y una vida extra. Entra en la sala del polo, donde hay otra moneda. Aquí hallarás también una TV de bonus (Marsupial Madness) y una TV de programación festiva (Totally Scrooged).

En la sala Clueless hay una TV de misterio (Clueless in Seattle). Golpea el busto para abrir la estantería y revelar así una pata y una TV de bonificación (Gextreme Sports).

Secreto: golpea con la cola en medio de los tres bancos de datos en cinta de computadora que hay en la sala de control para abrir la pared que tiene el cuadro en el balcón, que lleva a una TV secreta (Dial "A" for Arson).



BONUS
PERDIDO EN SEATTLE
BONUS
TOTALMENTE FASTIDIADO
BASE DE DATOS
LAGO FLÁCCIDO
ENTRENAMIENTO
FUNKY TOWN
BASE DE DATOS
SECRETO
VALLE DE SLAPPY
BASE DE DATOS



▲ Al golpear los tres bancos de datos se abre esta puerta secreta en el balcón, y yendo por allí encontrarás una TV secreta.



▲ Dale un toque al busto que hay junto a la estantería de la sala Clueless para descubrir una pata y otra TV extra.



▲ Cárgate las ventanas del balcón de la sala de control para recoger cositas, entre las cuales hay una vida extra y una pata.

aquí hacia tres televisores). Una vez despachadas todas las pulgas, vete a por la moneda de la nariz.

Cruza la puerta de la izquierda que da a la cocina, y mata al cazador y al oso. Recoge las moscas y la mosca energética, si es necesario. Ponte en el cristal de aumento y mira la pila para acceder al segundo minijuego. Debes sumergirte en el agua y reventar las cinco burbujas en menos de 45 segundos (ahí abajo también hay una pata). Pero vigila que no te quedes sin aire o te enviarán de vuelta al principio del nivel. Una vez reventadas todas las burbujas, sal enseguida a la superficie y salta desde cualquiera de las esponjas en busca de la moneda.

Regresa a la biblioteca y sube saltando los escalones que dan al balcón. Sal a la sala de la mesa de billar y golpea al oso. Enciende a golpes todas las pantallas de TV y salta hacia el hueco abierto a por una vida extra. Pisa el cristal de aumento para mirar la mesa de abajo y acceder al tercer minijuego. Debes golpear todas las bolas de billar en 45 segundos y recoger luego la moneda. Sal al balcón y dirígete por la izquierda a la TV de salida activada.

| 03 | TUT TV |
|---|---|
| | DIOS BENDITO |
| | Requiere: 5 Remotos |

Entra en la pirámide de Lake Flaccid para acceder a este nivel.

**OBJETIVO 1:** RECUPERAR LOS 3 BÁCULOS DE RA

Evitando las arenas movedizas, salta a la derecha a por una vida extra. Cruza la entrada de ese lado. Aguarda a que la momia deje de girar y atízale. Detrás de sí dejará el primer bastón, así que píllatelo, y también la moneda de detrás de la catarata.

Sal y vete a la entrada de enfrente. Dentro, mata al escarabajo y toma la moneda. Sube en el ascensor y mata al dios egipcio para liberar un espíritu y crear un puente de energía en la estancia principal. Agarra la pata, déjate caer y trepa el muro pegajoso (evitando las llamas) para conseguir una vida extra.

Retorna a la estancia principal y sube por las escaleras para cruzar el puente hacia la entrada. Pasa por ella y salta más allá de las llamas. Dale al punto de control y toma la mosca de fuego. Escupe llamas contra la araña gigante para matarla. Cruza las nuevas plataformas para agenciarte la pata. Luego salta otra vez por medio de las plataformas hacia la entrada de la izquierda para entrar en la sala del personal.

Salta hacia arriba mediante la plataforma rotatoria para llegar al camino pegajoso. Síguelo hasta arriba de todo y ve luego por la derecha al saliente de la momia. Mátala

por el segundo bastón y ve a la derecha en busca de una moneda. Tírate por las escaleras y dale al punto de control.

Ve a la derecha y usa la plataforma rotatoria para llegar al siguiente saliente. Usa la plataforma rotatoria para alcanzar el muro pegajoso. Esquivando las llamas, ve arriba y a la derecha hacia otro saliente. Usa otra plataforma rotatoria para llegar al siguiente camino pegajoso. Ve arriba del todo y cárgate al escarabajo. Dobla la esquina y mata a otro dios. Sal por detrás de la cascada y sigue el vestíbulo, evitando las caras cambiantes de la pared. Gira en la esquina hacia la máquina de bebidas y cruza la grieta de la pared izquierda para hallar a la última momia. Mátala para obtener el tercer bastón y toma la pata.

Vuelve más allá de las caras y tírate al fondo de la sala de personal. Cruza la grieta para dar con dos patas y la TV de salida activada.

### OBJETIVO 2: SOLTAR A LOS ESPÍRITUS DE 3 ARCAS PERDIDAS

Toma la vida extra que hay de nuevo a la derecha y vete a la entrada de la izquierda. Sigue la ruta del primer objetivo hacia la sala de los bastones. Sigue los muros pegajosos como antes para llegar a lo más alto. Mata al escarabajo y luego al dios que hay a la vuelta de la esquina para conseguir el segundo espíritu.

Sal por la parte trasera de la cascada y sigue el vestíbulo hasta el final, esquivando las caras. Vence al dios para soltar al último espíritu y abrir la TV de salida que hay allí.

### OBJETIVO 3: IR EN CAMELLO AL TEMPLO ANTIGUO

Sigue la ruta del primer objetivo hacia la araña. Tras matarla, salta por medio de las plataformas a la entrada de la derecha. Sigue la pared y monta al camello. Ve en él hasta el templo y entra. Trepa por la pared de enfrente, usando caminos pegajosos y plataformas rotatorias, en pos de una pata. Ve a la derecha y tírate al saliente a por otra pata. Usa la plataforma rotatoria y el muro pegajoso para llegar arriba del todo, donde te espera la TV de salida.
Truco: si recoges repetidas veces ambas vidas extra junto al inicio de este nivel y después mueres, puedes acumular tantas como necesites. Puedes volver aquí más adelante si andas escaso de vidas.

## 04 ARMADA CANAL

### ESTO ES UN INFIERNO

**Requiere: 7 Remotos**

Cuando llegues a Lake Flaccid, entra en la cascada que hay en la colina del perrito caliente.

### OBJETIVO 1: DISPARAR A LOS FOCOS DE SEGURIDAD, GOLPEAR 5 TIENDAS

Ve por la izquierda a la ametralladora y úsala para disparar a dos reflectores. Ve por la derecha hacia Alfred y otra arma: úsala para eliminar dos reflectores más. Luego ve a golpear las dos tiendas. Vuelve hacia otra ametralladora, esquivando las minas centelleantes. Dispara a un reflector y pasa más minas para golpear la tercera tienda. Toma la mosca energética si hace falta y usa la ametralladora para acabar con más focos y con el soldado. Ahora ve a propinar golpes a las dos últimas tiendas. Vuelve con Alfred para hallar la TV de salida.

### OBJETIVO 2: DESTRUIR LA CIUDAD, ENCONTRAR 5 CAJONES SECRETOS DE BICHOS

Usa las dos ametralladoras para disparar a los reflectores, igual que antes, y cruza las puertas que se abren. ¡Sí, es momento de subir al tanque y empezar a volar cosas! Apunta a las puertas de los edificios para destruirlos y haz saltar los muros endebles que queden. Sólo has de ir por la ciudad destruyendo todos los edificios para recoger las cinco cajas de bichos. Cuando llegue el helicóptero, dirígete al edificio central (el único que no pudiste volar) y rebota en el neumático para llegar a la salida.

### OBJETIVO 3: SOBREVIVIR AL LABERINTO DE COMBATE, ROBAR PLANES SECRETOS

Gírate y entra en la primera cabaña de la izquierda. Rebota en las camas en busca de moscas. Pisa la losa de la estufa para moverla y revelar un túnel. Tírate por aquí y toma la moneda del túnel de la izquierda (y, si es necesario, la mosca energética del primer túnel a la derecha).

Sube de nuevo a la primera cabaña y sal. Dispara al soldado y a los reflectores y entra en el laberinto de combate. Usa la ametralladora más cercana para disparar a los reflectores de delante y luego las dos armas siguientes para destruir los de detrás. Toma la pata y ve a la siguiente ametralladora de la derecha. Dispara enseguida al soldado y luego a los dos reflectores. Golpea al soldado del lado izquierdo y dale luego al punto de control.

Rebota con la cola hacia la valla a por una mosca energética y una moneda. Vete a la siguiente arma de la derecha y dispara al reflector. Ve a la siguiente ametralladora que cae cerca y dispara a otro foco. Avanza hacia la siguiente arma para disparar a un soldado y a dos focos. Golpea al soldado del fondo a la derecha y cruza el hueco. Ve a la izquierda a por la ametralladora y dispara al foco. Luego golpea al soldado y entra en el centro de

## GEX-CUEVA

**Abre otra zona de la Gex-cueva**
Las playas arenosas del lago ocultan varias TV y golosinas

# LAGO FLÁCCIDO

Cuando hayas completado el primer nivel, vuelve al control de misión principal a recoger la tarjeta-pata roja con la que abrir la puerta del lago Fláccido. Nada hasta la pirámide (hay una mosca energética detrás) y entra en ella para hallar la Tut TV (Holy Moses!) Pisa los interruptores del suelo para revelar una TV de bonus (Gexstreme Sports).

En el exterior, cruza la entrada que hay detrás de la cascada de la colina del hotdog para hallar la TV del canal militar (War Is Heck) y una mosca energética, así como patas detrás de los sacos de arena. Atraviesa los paneles para hallar una TV de bonificación (War And Pieces).

A la derecha de la cascada encontrarás la cala del asesino (Cutthroat Cove). Entra en el edificio para hallar una TV de programación bucanera (Cutcheese Island). Para abrir las puertas que dan a la tele de bonificación (What A Crock!), repta por el camino pegajoso (desde la izquierda) hasta el interruptor. De vuelta en la playa del principio, salta por la izquierda, mediante el retrete exterior, hasta los arbustos. Sigue el saliente de la izquierda, pasado el letrero que reza "Say No To Bugs" (Di no a los bichos), mientras saltas huecos, para hallar la pata (en la grúa) y la moneda (en la cueva). Vuelve a la derecha y salta al saliente más alto. Atraviesa la entrada entablada (hay una pata encima) para encontrar la TV secreta (Braveheartless).

De nuevo afuera, cruza la tambaleante vía férrea. En la entrada, salta a la izquierda en plan karateka para conseguir una moneda. Ve a la derecha de la entrada y salta junto a la mosca para darle al interruptor (y volar las rocas de dentro). Vuelve y cruza la entrada para hallar una TV del oeste (The Organ Trail). Sigue la vía a la izquierda (acabas de desbloquearla) hasta el final para encontrar una TV de bonus (True Grit).

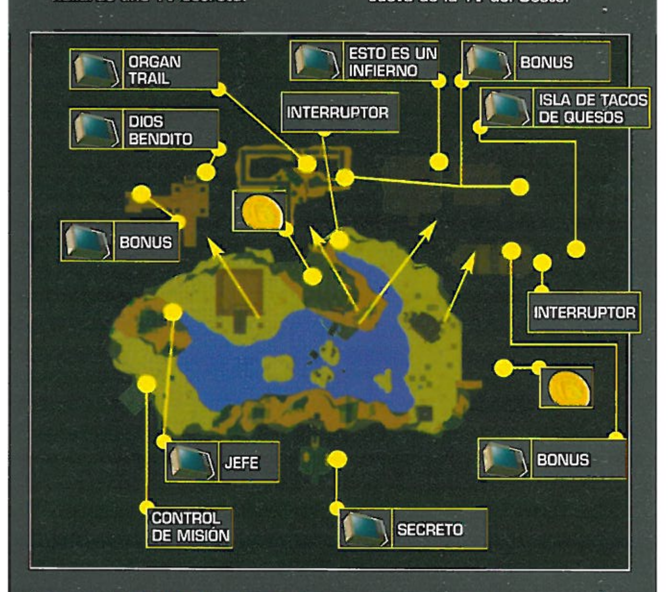
En la playa del principio, da un golpe y cruza la consigna para llegar al cuadrilátero de lucha libre que hay encima en busca de la TV jefe, "WW Lucha libre de Gex".



▲ Detrás de la puerta de tablas del saliente de arriba del todo hallarás una TV secreta.



▲ Ojo con los detonadores cuando saltes por el puente roto hacia la cueva de la TV del Oeste.






▲ Detrás de la puerta de tablas del saliente de arriba del todo hallarás una TV secreta.



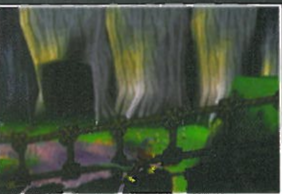
▲ Ojo con los detonadores cuando saltes por el puente roto hacia la cueva de la TV del Oeste.

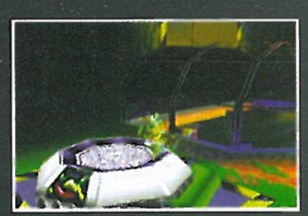
GEX-CUEVA

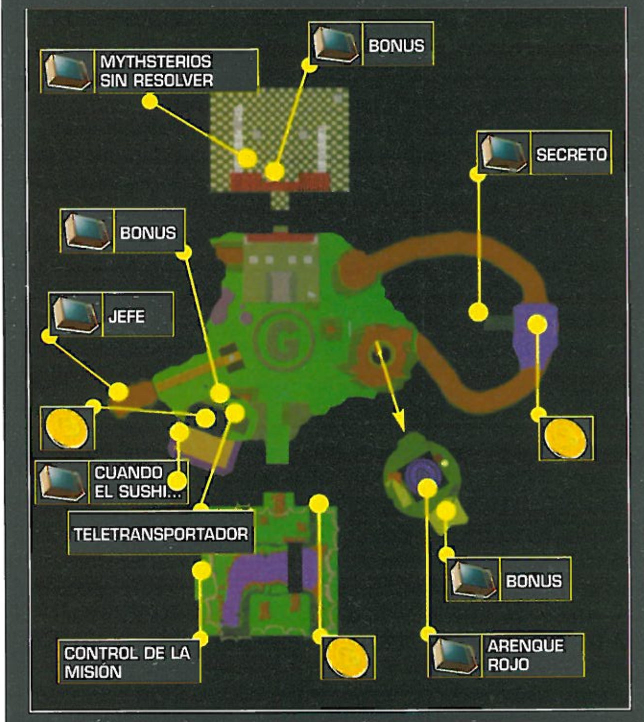
La tercera cueva reserva muchas sorpresas
En un túnel de aquí se puede encontrar otra TV secreta

# EL VALLE DE SLAPPY

Sigue el valle y encontrarás una moneda en el hueco de la izquierda. Salta por los peldaños cubiertos de hierba para llegar al puente. Crúzalo y sal a la siguiente sección. A la izquierda hallarás la TV jefe, Lizard of Oz. Trepa por el muro pegajoso de la izquierda y entra en el teletransporte para que te manden al invernadero a encontrar la TV del canal de anime (When Sushi Goes Bad), la TV de bonus (War And Pieces), la moneda y la pata. De vuelta fuera, sube la escaleras (hay una pata a la izquierda) y cruza la entrada para hallar la TV de la cadena mitológica (Unsolved Mythstories). Salta por las escaleras hasta el tejado para dar con tres patas y una TV de bonificación (Marsupial Madness).
Otra vez en el exterior, baja al túnel de Beanstock para hallar una piscina. Sumérgete a por una moneda y dos patas. Sal por la izquierda para encontrar una TV secreta (The Abyssmal). Sal por el otro lado del agua y sigue el túnel hacia una pata. Recorre el camino pegajoso para ir a parar a un saliente alto cubierto de hierba que hay fuera. Salta por las hojas a por la pata. Cruza la entrada de la judía para hallar la TV de los cuentos de hadas (Red Riding In The Hood) y una mosca energética. Repta por el sendero pegajoso de color lila para llegar a la TV de bonus (True Grits) y saltar al saliente de la pata y la mosca energética.


▲ Cruza el puente del principio del Valle Slappy para llegar a la zona llena de televisores.


▲ Escala hasta el tejado y utiliza el teletransporte para entrar en las casas de cristal.





▲ El charco del túnel de Beanstock contiene dos patas y una moneda, más una TV secreta a la izquierda.


▲ Dentro de la judía que hay en el borde alto, Gex encontrará una TV y algunas cosas más.

mando. Usa el arma para disparar a los dos soldados. Toma la pata de cada lado y golpea los planos secretos. Sal para hallar la TV de salida justo delante de ti.

**05 OESTE ESTACIÓN**

**CARAVANA DE COLONOS**

**Requiere: 9 Remotos**

**OBJETIVO 1:** VISITAR EL MONTÓN DE CACA MÁS GRANDE DEL MUNDO

Súbete al burro junto a Alfred y sube a galope por la colina empinada. Al llegar arriba ve a la derecha y salta la zanja junto al cartel de peligro. Ten cuidado con las águilas que se lanzan al pasar por el puente. Cárgate los escorpiones y recoge con cuidado la pata de entre los cactus. Salta por la derecha a la carreta y ve en ella al otro lado. Golpea tres veces al pistolero fantasma –va reapareciendo– para matarlo. Salta al otro lado por medio de las dos carretas siguientes para llegar al humeante montón de estiércol, donde espera la salida; desmonta para usarla.

**OBJETIVO 2:** RECOGER 5 DE UN PALO

Súbete otra vez al burro y sigue la ruta del primer objetivo pasando por el puente. Deshazte de los escorpiones, toma la primera carta de la derecha y sigue pasados los cactus. Salta las zanjas y sube por la colina, pillando la pata. Sigue hacia el minero fantasma, ¡quien te arroja su cabeza! No puedes matarlo, así que limítate a evitarlo (ve por la izquierda a la entrada si te hace falta una mosca energética). Deja atrás al minero para salir.

Mata al pistolero, pillate la pata del rincón y salta al carril. Salta del otro lado, donde te espera otro minero. Toma la pata y ve a la izquierda a matar al pistolero. Salta hacia la mosca energética (desmonta para conseguirla) y luego hacia la segunda carta. Salta enseguida más allá de otro minero para salir.

Sube la colina y salta a la carreta para llegar al otro lado. Ve por el valle y cuesta arriba para matar a otros dos pistoleros en el cementerio. Entra en el mausoleo de Wyatt Urpchuck y elude las llamas para recoger la tercera carta (y una pata en la parte de atrás). Sal y ve más allá del mausoleo para llegar a otro. Entra en él y esquiva las llamas a por la cuarta carta.

Sal y sube la siguiente colina. Ve a la izquierda por el saliente (por fuera de la valla) para saltar al tejado del mausoleo en busca de una moneda, estando al loro por el águila que se lanza. Vuelve a ir colina arriba y por el saliente para saltar al primer mausoleo en pos de una pata.

Regresa al principio del cementerio y ve por el exterior de la valla para tirarte al carril a por patas y una moneda.

Déjate caer y repite la ruta hacia la carreta de la catarata. Esta vez tírate al carril de debajo para hacerte con la quinta carta. Cruza la entrada y esquiva al minero. Mata/evita al pistolero para obtener la moneda antes de darle a la salida.

**OBJETIVO 3:** SUBIR LA MONTAÑA

Sigue la ruta del segundo objetivo, pasando los mausoleos y subiendo la pendiente. Cruza el agua y entra en el complejo para pillarte la mosca energética y la pata. Ahora ve colina arriba hacia la TV de salida.

**07 WWGEX LUCHA LIBRE**

**INVASIÓN DE LOS VAPULEADORES DE CUERPOS**

**Requiere: 13 Remotos**

Este nivel de jefe se halla en el ring de lucha libre de Lake Flaccid (cruza la consigna de la playa para llegar a él). En cuanto te materialices, apártate de un salto para evitar el costalazo del luchador. No dejes de atacarlo con golpes de cola, pero apártate saltando cada vez que vaya a tirarse. Deberías poder reducir su barra en un plis-plás para hacerte con la llave de la pata verde. Ésta abre una nueva área (Slappy Valley) en la sala del control de misión.

**08 CADENA MITOLÓGICA**

**UNSOLVED MYTHSTORIES**

**Requiere: 13 Remotos**

En Slappy Valley, sube las escaleras y entra en el templo.

**OBJETIVO 1:** ROMPER LOS BRAZOS A 5 ESTATUAS

Para obtener moscas, rebota en los asientos y déjate llevar por la corriente ascendente. Trepa por el muro de musgo pegajoso para tirarte al otro lado. Salta al pedestal brillante para transformarte en el fuerte Hércules: empuja enseguida el otro pedestal hasta donde llegue. Úsalo para salta hacia el pilar y salta luego por medio de la plataforma inestable al otro lado del agua. Sube por la pared de musgo pegajosa, evitando/esquivando a la serpiente y luego déjate caer por el otro lado.

Evita/golpea al esqueleto y sube las escaleras. Engulle la mosca de hielo y ve a congelar un esqueleto. Usa el bloque congelado (empújalo si hace falta) para saltar hasta el saliente del pedestal. Úsalo para convertirte en Hércules y dirígete enseguida escaleras arriba hacia el asiento. Bota sobre él y salta por medio de las plataformas inestables a la siguiente área.



Rebota con al cola en el centurión y golpea rápidamente las secciones de pilares brillantes. Antes de subir saltando por ellos, rómpele los brazos a la primera estatua.

Encima de los pilares, calcula una serie de saltos rápidos por las plataformas móviles e inestables para llegar al otro lado. Rebota con la cola en el centurión y da un salto de karate (desde cerca) a la corriente que se eleva a la derecha para llegar a la mosca energética (ojo con el pajarito). Salta por la izquierda al otro pilar (o usa la corriente para romper la segunda estatua. Ahora salta a la segunda plataforma de una serie de dos cuando se alinea con la del medio, y luego por las demás para llegar a tierra. Esquivando al pájaro, salta a la segunda de las dos plataformas móviles y luego por las otras hasta la siguiente sección.

Rompe la tercera estatua y sube las escaleras. Salta al otro lado del agua por medio del saliente y pisa el pedestal de Hércules. Salta enseguida de vuelta al otro lado del agua y empuja el pedestal hacia la pared. Salta encima a por una mosca energética, la cuarta estatua y una vida extra.

Es momento de deshacer tus pasos hasta el primer esqueleto. Trágate otra mosca de hielo y congela un esqueleto para llegar al pedestal de Hércules. Úsalo y golpea enseguida las secciones de pilares brillantes que hay a lo alto de las escaleras. Sube por el muro de musgo pegajoso de detrás del último pilar de la derecha, golpeando a la serpiente. Repta a la izquierda por el edificio y sube al tejado para dar con la quinta estatua. Ahora tírate al edificio para hallar la salida (si te has dejado una estatua, rebota con la cola en el centurión para abrir las puertas).

### OBJETIVO 2: RECOGER 3 MANZANAS DE ORO

Sigue la ruta del primer objetivo para romper el primer grupo de pilares brillantes. Luego ve saltando por las hojas elásticas del árbol, mientras esquivas al pájaro, para hallar la primera manzana. Ahora sigue la ruta del primer objetivo, recogiendo por el camino la mosca de hielo (pero sin engullirla aún), hasta la cuarta estatua. Recoge la mosca energética y la vida extra (tragándote la mosca de hielo en el proceso) y tírate por el extremo para llegar al punto de control.

Salta junto al esqueleto y congélalo. Luego usa el bloque para llegar al saliente de la pata. Desde aquí, salta por las ramas elásticas a por la segunda manzana. Tírate al suelo. (Si quieres una moneda y una pata, date un paseíto en el acueducto). Luego repite la ruta desde la primera cascada.)

Vuelve al último pedestal de Hércules y úsalo. Vuelve sin dilación por el agua hacia el muro y más allá del esqueleto. Déjate caer junto al suelo a cuadros y empuja el pedestal alto. Rebota con la cola en el centurión y arrástrate por el muro pegajoso. Luego da un salto karateka desde la nueva posición del pedestal para llegar al siguiente muro pegajoso.

Trepa y ve a la derecha. Da un salto de karate al lado derecho del hueco. Pega otro brinco karateka desde el muro izquierdo de las escaleras hacia la plataforma inestable, y luego al otro lado. Rebota con la cola en el centurión y sube por el pilar pegajoso, golpeando a la serpiente. Rebota con la cola en otro centurión del saliente, salta luego hacia el pedestal de Hércules y úsalo. (Para conseguir la moneda, tírate y ve a empujar con cuidado el pedestal alto por el camino, entre el pilar bajo y el pilar de la moneda, de forma que puedas usarlo para saltar.) Ya como Hércules, déjate caer enseguida, salta de vuelta a la plataforma inestable y da un salto karateka al otro lado.

Sube las escaleras y empuja el pedestal a fin de poder usarlo para saltar a la pared; esquiva/golpea el detonador. (Para obtener otra moneda y una vida extra, ve enseguida a la izquierda por la pared, saltando los huecos en plan Bruce Lee y golpeando el pilar.) Tírate al edificio y rebota con la cola en el centurión para abrir las puertas.

Salta desde el asiento elástico a las plataformas inestables y al saliente de la derecha. Salta hacia arriba por medio del asiento (para adquirir una pata extra, rebota en el siguiente asiento hacia el techo). Salta por la plataforma inestable hacia el saliente. Ve a la izquierda, saltando huecos y matando al centurión. Tírate al acueducto y sube vadeando/saltando contracorriente a por la pata. Salta por las plataformas inestables hasta llegar arriba del todo. Ve a la izquierda del edificio a darle al punto de control (uf).

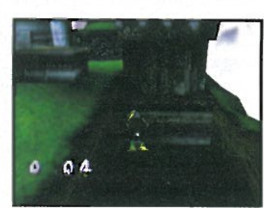
Puedes llegar directamente a las ramas del árbol pegando saltos de karate por la corriente, o bien dando saltos karatekas hacia el pilar a por la mosca de hielo, con la cual congelarás el esqueleto para llegar a la torre de la bandera). Salta por las ramas para llegar a la tercera manzana.

Déjate caer y pasa por la corriente a base de saltos de karate hasta llegar al pilar de la mosca de hielo. Tómala, pero no te la comas aún. Salta al pilar más bajo y pasa por las plataformas inestables. Jálate ahora la mosca de hielo, congela el esqueleto y usa el bloque helado para saltar a la escalera. Sigue hacia arriba y recoge la vida extra antes de llegar a la salida.

### OBJETIVO 3: ENCONTRAR LA TV AL FINAL DEL ARCO IRIS

Sigue la ruta del segundo objetivo hacia el segundo punto de control. Usa la corriente para llegar a lo alto de la cascada y salta luego a la nube por medio de las plataformas inestables. Sigue el arco iris hacia la nube con el fin de recoger dos patas y sigue otro arco iris hacia la salida.





▲ Tras convertirse en Hércules, Gex tiene la fuerza suficiente para empujar los pedestales de piedra.



▲ Usa el cubito volador para congelar un esqueleto y luego empuja el bloque de hielo hacia el saliente para saltar hasta allí.




Gex volverá en el próximo número de *PlanetStation*, así que ¡no le dejes en la estacada!

## 06 EL PROGRAMA BUCANERO

### ¡SLA QUESOS CORTADOS

**Requiere: 11 Remotos**

En Lake Flaccid, entra en el edificio de la isla del asesino y baja la pendiente.

#### OBJETIVO 1: SOBREVIVIR AL MURO DE LA MUERTE

Empuja el barril de la izquierda para hallar una moneda. Trepa por el camino pegajoso hacia la caja para darle al interruptor (ahí hay una mosca energética, por si luego te hiciera falta). Empuja otro barril hacia la segunda caja para saltar a por la pata. Ve al cañón y úsalo para disparar a los dos ojos de la calavera.

Cruza y toma la pata de la derecha. Para obtener moscas, usa los barriles para saltar a las cajas de cada lado, reptando por los muros pegajosos. Pégale una patada de karate al pirata y salta por el barril de la izquierda al muro pegajoso. Repta hasta el saliente alto. Da varios golpes de timón hasta que el saliente corredizo se extienda al otro lado. Echa a correr enseguida y da un salto karateka hacia allí para apropiarte de la pata. Pega un salto karateka hacia el saliente de abajo a la derecha (bajando la escalera al suelo). Salta más allá de los barriles, por medio de la plataforma, para llegar al lado opuesto y golpear el punto de control.

Baja de un salto al saliente de la izquierda, golpea repetidas veces el timón y salta enseguida al siguiente saliente. Sube por la pared pegajosa y golpea el interruptor. Usa el cañón para disparar a los dos piratas. Salta otra vez al saliente anterior. Puesto cerca del borde, haz girar el timón para extender otro saliente corredizo: salta encima y corre y salta al otro lado (bajando otra escalera). Salta por medio del barril oscilante a la siguiente plataforma y luego por las otras. Recoge la pata y cruza la puerta. Ahora viene el muro de la muerte. Tírate al primer agujero a recoger la pata: el muro pasará por encima sin causarte daño. En cuanto se haya ido, sal de un salto y corre al siguiente agujero. Repítelo para llegar al final. Golpea ahora el barril de TNT y salta encima de él: en el apogeo de la explosión, da un salto para llegar al saliente. Agénciate la pata y dale a la salida.

#### OBJETIVO 2: HUNDIR 4 BARCOS PIRATAS

Sigue la ruta del primer objetivo hasta el saliente de la primera TV de salida: ignórala y cruza la puerta. Tírate al fondo de la cubierta y dale una patada al pirata.

Toma la pata y cruza una a una todas las puertas, usando el cañón para disparar a los barcos. Todos se mueven siguiendo pautas predecibles, así que no te costará demasiado. Una vez hundidos los cuatro, repta de vuelta por el muro pegajoso.

Ve por la cubierta y empuja el barril para saltar. Mata al loro, golpea el TNT y salta encima de él para alcanzar el saliente más alto. Patea al pirata y tírate a la parte delantera del barco. Sube por la proa, golpea a la rata y encarámate a la cuerda para deslizarte hacia la salida.

#### OBJETIVO 3: DESLÍZARSE HACIA LA TV

Sigue la ruta del primer y del segundo objetivo hasta llegar al barco. Una vez que te encuentres allí, sube por el cordaje que hay a cada lado del mástil. Salta mediante el primer barril para recoger la pata. Salta más allá del segundo barril y a continuación por el tercero con el fin de alcanzar el siguiente mástil.

Sube por el camino pegajoso, pégale un toque al barril de TNT y utilízalo para ayudarte a saltar hacia la plataforma alta. Patea enseguida al pirata que merodea por allí, avanza hacia delante y baja ayudándote con la cuerda para alcanzar el siguiente mástil.

Desciende en otra cuerda para ir a la TV de salida.





LIBRO DE RUTA

Editor: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 pesetas**

# CIVILIZATION II

¡**Megalómanos** del mundo, conseguid aquí vuestros útiles consejos! **Tenemos de todo**: dominio militar, genocidio étnico o una simple **guerra nuclear** a la vieja usanza. (Si todo fuera un juego…).

## CONSTRUCCIONES

Edificar unas ciudades bien ordenadas es la clave del éxito. Tu gente debe estar bien alimentada y ser próspera y feliz para garantizar el crecimiento. No pierdas de vista a tus ciudadanos. En cuanto se muestren descontentos, criarán y trabajarán más despacio. Si conviertes a algunos ciudadanos en artistas, puedes incrementar su felicidad a expensas de la producción. Aumentar la proporción de lujo también causa el mismo efecto, pero afectará a los progresos científicos. La mejor forma de apaciguar a tu gente es levantar templos, ya que eliminan a dos ciudadanos descontentos. Los palacios de justicia también confortan a las masas contrariadas.

### MEJORAS PARA EL CRECIMIENTO

Para asegurarte de que la ciudad alcanza el nivel adecuado de crecimiento hay que proveer alimento y agua. Los graneros ayudan a almacenar comida y a contrarrestar el hambre. Puedes construirlos al descubrir la alfarería. El agua se produce en abundancia gracias a los acueductos, que permiten que la ciudad crezca por encima del tamaño 8. Cuando hay un sistema de alcantarillado en marcha, tus ciudades pueden superar el tamaño 12.

### MEJORAS PARA LA DEFENSA

Las murallas para la ciudad deberían ser una elección fundamental en las primeras fases del juego. Duplicarán la efectividad de cualquier guarnición que haya en la ciudad protegida, ya que incluso el grupo de guerreros más inútil resulta muy difícil de suprimir si hay murallas. Los cuarteles también pueden constituir una forma muy eficaz de mantener vivas a tus tropas. Gracias a ellos, las tropas recuperan su salud óptima si se encuentran en la misma ciudad. Esto significa que una guarnición de una ciudad no destruida puede recobrar su máxima salud en un solo turno. Lo cual a su vez les permite detener a una gran fuerza invasora.

### MEJORAS PARA LA ECONOMÍA

Un mercado es una inversión sólida: aumenta la producción en un 50%. Los palacios de justicia también ayudan a la economía, ya que reducen las pérdidas por corrupción. Teniendo esto presente, deberías construir uno de estos juzgados lo antes posible. Reducirá la corrupción a casi cero en las ciudades vecinas. No te molestes en crear bancos o una bolsa hasta contar con una superioridad militar clara. Construirlos lleva mucho tiempo y el esfuerzo no vale la pena si no tienes una nación segura.

### TERRENO

El terreno es un factor crucial en *Civilization*. Cuando selecciones un lugar para una ciudad, debes evaluar los alrededores. Las montañas y colinas se pueden explotar para producir riqueza, pero no pueden suministrar comida para mantener a la población. Las llanuras y el agua proporcionan comida, pero no un respaldo económico. Los desiertos y la tundra no producen nada a menos que estén especialmente señalados.

El terreno también es decisivo durante el combate. Las unidades fortificadas en terreno montañoso o arbolado cuentan con una mayor fuerza defensiva. Es una buena idea apostar tropas en las montañas que rodean tu imperio para tener alejados a invasores no deseados.

Los ingenieros y los colonos pueden reformar el terreno no deseado. Pueden convertir desiertos y colinas en llanuras para producir comida. Luego pueden incrementar la producción de comida construyendo un sistema de riego. Se pueden construir minas para aumentar la producción de escudo en las colinas circundantes.

Ten siempre unos cuantos colonos a mano, listos para mejorar nuevas ciudades antes de empezar a construir más.

## GOBERNAR TU IMPERIO

Para dirigir de forma eficaz tu civilización debes elegir un gobierno que refleje la forma en que deseas jugar.

### DESPOTISMO

Es el gobierno por defecto para la mayoría de tribus. El despotismo conlleva un alto índice de corrupción, así que deberías procurar construir palacios de justicia a la menor ocasión. Tu gente estará bastante intranquila debido a la elevada tasa de corrupción; levanta templos para sosegarlos. Si esto no funciona, envía tropas para imponer la ley marcial.

### ANARQUÍA

Al dirigir una revolución, la anarquía prevalecerá durante algunos turnos. Los niveles de corrupción son los más altos durante la anarquía. Además, el populacho estará revoltoso y propenso a una franca rebeldía. Asegúrate de tener varias unidades de infantería a la espera para contrarrestar puntos conflictivos.

### MONARQUÍA

Procura preparar la monarquía enseguida para salir de las Edades bárbaras. Con una figura decorativa, tus niveles de corrupción serán razonablemente bajos. Los ingresos aumentarán más por los tributos que tu gente llevará a su líder.





2 JUGADORES

TARGETA DE MEMORIA 11 BLOQUES



### DEMOCRACIA

Económicamente, es el mejor gobierno que puedes formar. La democracia te brinda un enorme impulso en lo que respecta a dinero e investigación. Su política externa es algo limitada, ya que el senado suele oponerse a cualquier acto de agresión que intentes instigar. Mientras tengas tus tropas sentadas tan ricamente en su ciudad natal, tu muchedumbre estará feliz y hará que siga entrando el dinero a espuertas. Además, tu gente es inmune a los sobornos. Con este gobierno es más probable que ganes la partida lanzando un vuelo espacial que tenga éxito que empezando una guerra total.

### REPÚBLICA

La ciencia es lo primero de la lista cuando se trata de formar una república. Debes tener siempre satisfecha a tu gente, ya que en este gobierno ellos son quienes llevan las riendas del poder. Los estados republicanos requieren más comida y lujo que cualquier otro.

Complacer constantemente a la gente puede resultar bastante pesado, pero a menudo te echan una mano gratis cuando hay que conquistar fuerzas enemigas. La gente te ayudara en tu búsqueda del poder, siempre y cuando la tengas contenta.

### FUNDAMENTALISMO

Este gobierno es bueno para luchar y poco más. Las creencias religiosas impiden el desarrollo del progreso científico. Es aconsejable contar con un nivel decente de tecnología antes de cambiar a este tipo de gobierno. Un estado fundamentalista proporciona un populacho dócil y unos ingresos públicos altos (¡la tasa de lujo se puede dejar a 0%!), lo que te permite explotar a las masas para tus propios fines. Sólo hay una forma de ganar con los fundamentalistas: construye tropas, armas nucleares y bombarderos. Fórmate un buen ejército y arrolla a las civilizaciones más pequeñas.

### COMUNISMO

El gobierno comunista proporciona un populacho estable, pero abarca mucho y no consigue nada. Lo único que puede ofrecer es una guerra total respaldada por una buena investigación. Si buscas camorra, es mejor cambiar a un gobierno fundamentalista. El comunismo no cuenta con el suficiente apoyo financiero como para pintar algo en el mundo moderno.

## MARAVILLAS DEL MUNDO

Representan los máximos logros, fruto de muchos años de investigación científica. Producirlas lleva mucho tiempo y esfuerzo. Ten en cuenta que las demás civilizaciones del juego tienen el potencial de construirlas y que sólo puede haber una de cada. Debes decidir con tiento qué maravillas erigir. Crea aquellas que te reporten más beneficios.

### MARAVILLAS ESENCIALES

Pon el máximo empeño en producir estas maravillas; si no para mejorar tu civilización, al menos para privar al enemigo de sus beneficios. Ve primero a por la gran biblioteca. Con ello impulsarás la investigación a lo largo de todo el juego. El taller de Leonardo es otra maravilla obligada si andas detrás de una victoria militar: permite mejorar todas tus unidades con lo último en tecnología.

Tanto la capilla de Miguel Ángel como el sufragio de las mujeres son buenos para tener contenta a tu creciente población. Con ellos, tus ciudades requerirán menos atención y podrás dedicarte a menesteres más apremiantes (¡como patear algunos culos!).

No es mala idea construir la gran muralla durante las primeras fases del juego. La muralla proporciona a todas tus ciudades una barrera contra el enemigo invasor. Con el tiempo, al descubrirse la metalurgia, se vuelve obsoleta, así que no olvides prepararte para tal evento.

Más adelante en el juego, concéntrate en construir la presa de Hoover, que suministra energía no contaminante a todas tus ciudades.

### SI TIENES TIEMPO

Si tienes algunas ciudades sin hacer nada y el enemigo apenas supone una amenaza, prueba algunas de las siguientes maravillas. No es que desarrollen mucho tu civilización, pero a veces resultan útiles.

Es buena idea construir las Naciones Unidas si tienes una democracia, ya que te permite detener a cualquier agresor con un tratado de paz imposible de rechazar. Vale la pena añadir un viaje de Magallanes si tu civilización tiene su base en una isla, ya que aumenta tu movimiento por el agua.

El proyecto SETI y el observatorio de Copérnico son unas maravillas excelentes si lo que persigues es ganar la carrera espacial. Ambos mejoran tu progreso científico de forma exponencial.

Para aumentar la felicidad en tiempos turbulentos, dedícate a construir el oráculo. Así incrementarás la eficacia de tus templos. Hallar una cura para el cáncer añade una persona feliz a cada una de tus ciudades, con lo cual puedes emprender la atrocidad militar que prefieras sin apenas miedo a la rebelión.

La estatua de la libertad va bien si te gusta cambiar a menudo de gobierno, porque elimina el periodo de desasosiego durante cada intercambio de poder. Además te permite formar cualquier gobierno, hayas investigado o no. Combínala con la torre Eiffel, que mejora tu reputación, y podrás cambiar tu postura de hostil a amante de la paz sin castigo alguno.

### QUIZÁ NO

Por desgracia, el progreso suprime el sentido práctico de algunas de las maravillas menores. El faro hace más seguros los viajes por mar, pero se queda obsoleto cuando se construyen mejores barcos o se descubre el magnetismo. Los jardines colgantes proporcionan un tipo feliz en cada ciudad hacia el inicio del juego, pero el ferrocarril no tarda en acabar con eso.

Tanto el proyecto Manhattan como el programa Apolo benefician a todas las





## SECUACES

**Estos tipos hacen todo el trabajo sucio**
Una mano de obra reemplazable y barata

Para crear una civilización poderosa debes saber cómo usar a tus secuaces. Cada secuaz realiza una función específica en tu ejército. Para contar con una fuerza militar eficaz, debes poseer una mezcla equilibrada de unidades.

### UNIDADES NO DE COMBATE

| UNIDAD | ATAQUE | DEFENSA | MOVER | IMPACTOS | POTENCIA | ESCUDOS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Caravana | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 50 |
| Diplomático | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 30 |
| Ingenieros | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 40 |
| Explorador | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 30 |
| Flete | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 50 |
| Colonos | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 40 |
| Espía | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | 30 |

Los colonos son tu mano de obra. Sólo puedes crearlos en una ciudad cuando residen más de 10.000 personas. Esta población nómada puede nivelar bosques, construir un sistema de riego, abrir minas, crear carreteras e incluso empezar nuevas ciudades. Hay que protegerlos bien porque su promedio de defensa es bajo. Ten siempre unas cuantas unidades de colonos a punto para proveer mantenimiento e incrementar la producción donde haga falta. Cuando se descubren los explosivos, los colonos pasan a ser ingenieros. Éstos trabajan el doble de rápido y pueden nivelar montañas y colinas.

Las unidades que no son de combate te permiten usar tácticas turbias, en vez de fuerza bruta, para ganar la partida. Puedes emplear diplomáticos para robar tecnología y generar disturbios en ciudades contrarias. Los espías se pueden utilizar para perpetrar actos de sabotaje, y pueden incluso instalar dispositivos nucleares. Deberás tener cuidado para ocultar tus intentos con disimulo. Si se descubre tu traición, puedes esperar represalias enemigas del mayor nivel.

Tanto las unidades de flete como de caravana ayudan a aumentar las ganancias estableciendo rutas comerciales. Evalúa las ciudades para descubrir qué artículos necesitan. Luego suministra esos artículos con las caravanas para formar rutas comerciales de provecho. Otra aplicación para estas unidades es usar su capacidad para ayudar a crear maravillas. Cada unidad proporciona 50 escudos a una ciudad con una maravilla por construir. Si transportas escudos de esta forma, puedes incrementar notablemente la velocidad de construcción.

## SECUACES

**La infantería móvil: ¿quieres vivir para siempre?**
El corazón de tu impenetrable ejército

Hay muchos tipos distintos de tropas para usar en la batalla, y todos tienen varios puentes fuertes y varios débiles. Para ayudarte a elegir los adecuados a cada situación, aquí tienes una lista completa de sus habilidades.

### UNIDADES DE INFANTERÍA

| UNIDAD | ATAQUE | DEFENSA | MOVER | IMPACTOS | POTENCIA | ESCUDOS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tropas alpinas | 5 | 5 | 1 | 2 | 1 | 50 |
| Arqueros | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 30 |
| Tanque | 10 | 5 | 3 | 3 | 1 | 80 |
| Artillería | 10 | 1 | 1 | 2 | 2 | 50 |
| Cañón | 8 | 1 | 1 | 2 | 1 | 40 |
| Catapulta | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 40 |
| Caballería | 8 | 3 | 2 | 2 | 1 | 60 |
| Carros | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 30 |
| Cruzados | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 40 |
| Dragones | 5 | 2 | 2 | 2 | 1 | 50 |
| Elefante | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 40 |
| Fanáticos | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 20 |
| Jinetes | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 20 |
| Obús | 12 | 2 | 2 | 3 | 2 | 70 |
| Caballeros | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 40 |
| Legión | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 40 |
| Marines | 8 | 5 | 1 | 2 | 1 | 60 |
| Infant. mecánica | 6 | 6 | 3 | 3 | 1 | 50 |
| Mosqueteros | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 30 |
| Paracaidistas | 6 | 4 | 1 | 2 | 1 | 60 |
| Partisano | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 50 |
| Falange | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 20 |
| Piquero | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 20 |
| Fusilero | 5 | 4 | 1 | 2 | 1 | 40 |
| Guerrero | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |

Un buen ejército *casi* garantiza la victoria. Es mejor no repetir demasiados ejemplares de la misma unidad, ya que el enemigo pronto creará unidades para contrarrestar una fuerza específica. Las primeras unidades que deberías construir son la falange y la legión, ya que son muy eficaces protegiendo tus ciudades contra los primeros ataques.

Los jinetes y los elefantes te proporcionan una buena fuerza de reconocimiento. También se los puede usar como fuerza de respuesta rápida para neutralizar a bárbaros desmandados y ofrecer apoyo donde sea necesario. Crea siempre unas cuantas de estas unidades hacia el inicio del juego para explorar el terreno y destruir colonias enemigas.

Cuando se aplica el reclutamiento, dispones de más unidades letales. Los fusileros proveen una protección adecuada para tus ciudades y crearlas resulta barato. Son las más rentables de las unidades.

Si, como a nosotros, no te gusta perder batallas, apila tus unidades en el mismo espacio. Combinando hombres de esta manera se puede crear una fuerza casi imparable. Prueba a amontonar marines, obuses y blindados para obtener la fuerza de ataque definitiva. Eso sí, debes tener cuidado: un misil bien dirigido puede borrar a todo el grupito del mapa.

civilizaciones del juego. Deja que las otras tribus se dediquen a ellos e invierte tus esfuerzos en otra parte. El teatro de Shakespeare aumenta la felicidad en su hogar natal por 300 escudos, pero esto se puede hacer de forma más barata mediante fuerza militar.

## EMPIEZA TU ASENTAMIENTO

Antes que nada, ponte a construir colonias. Usa el riego para aumentar tu población y poder así levantar unas seis ciudades. Esto hará que te entre una buena cantidad de dinero. Si tu civilización queda cerca de otra, atiborra el edificio: pon un destacamento enorme y listo para matar. Úsalo para aplastar al enemigo y apropiarte de sus ciudades. Antes de construir tu base de poder, asegúrate de que no haya civilizaciones lo bastante cerca para amenazarte.

Tras empezar a establecer ciudades, riega toda la tierra disponible para producir comida. Esto hará que crezcan enseguida. Enlaza todas las ciudades con carreteras para aumentar su beneficio. Luego ponte a trabajar en la extracción de las colinas circundantes. Asegúrate de que todas tus ciudades y fronteras están comunicadas por una buena calzada. Con ello aumentarás tu tiempo de respuesta al enfrentarte a insurrecciones bárbaras y ataques enemigos.

### PROTEGER EL TERRENO

Es buena idea fortificar tus fronteras. Sitúa tropas en puntos estratégicos del mapa para evitar que se cuelen los indeseables. Recuerda: tal vez las unidades enemigas no se muevan a través de un espacio adyacente a tus tropas. Las barreras naturales, tales como las montañas, ayudan a reducir la marcha de los enemigos atacantes. Coloca siempre cerca algunas unidades de jinetes a la espera para rechazar a los invasores.

El siguiente paso será hacer que tu gente empiece a reproducirse. Construye las pirámides para acumular comida e impulsa la tasa de lujo. El aumento de población te permitirá crear más colonos y establecer por tanto más ciudades.

### COMERCIO

Para potenciar tu ventaja sobre las otras civilizaciones, debes vender siempre que puedas. Construye muchas caravanas para establecer rutas comerciales entre tus ciudades y otras civilizaciones. Cuando un embajador proponga un intercambio de tecnologías con tu civilización, acepta siempre la oferta. Si no intercambias tecnologías, desde luego habrá otro que lo hará. Siempre es bueno intervenir y evitar que las civilizaciones enemigas comercien entre ellas.

### MARAVILLAS

Las mejores maravillas a las que debes apuntar al principio del juego son la gran biblioteca y la gran muralla. La biblioteca te brindará un impulso inicial en investigación, mientras que la muralla proveerá protección para toda tus ciudades. Si vas a por la pasta, da un empujón a tu comercio construyendo un coloso. La embajada de Marco Polo también resulta útil si no tardas en construirla: te deja estar al tanto de lo que hacen las otras civilizaciones.

## CONSOLIDA EL PODER

Durante la Edad Media, tus fronteras serán seguras y deberías haber hecho la paz con tus vecinos. Durante este período de paz, invierte todo tu esfuerzo en fomentar tu nivel tecnológico. Conserva la pasta que obtienes por el comercio y todos los dinerillos que adquieras. Usa esta reserva como colchón en caso de ataque. Si te encontraras bajo un ataque sorpresa, el oro se puede invertir rápidamente en crear una fuerza armada descomunal.

### AGRESIÓN

Pese a que no exista una agresión obvia, es importante patrullar tus fronteras. Si alguna civilización detecta un punto débil en tus defensas, no tendrá ningún reparo en ignorar un tratado de paz y atacar. Di siempre a los países amigos que retiren sus fuerzas de tu tierra si empiezan a mover grandes grupos de tropas. Si ocurre lo inevitable y una civilización rompe un tratado, ve a destruirlos a saco. Ignora todas las peticiones de paz hasta haberlos aniquilado. Si intentas firmar otro tratado con ellos, sin duda volverán a romperlo. Al destruir su civilización, envías un mensaje a los demás con quienes tienes tratados: "¡No me busquéis las cosquillas o acabaréis igual!".

### AUMENTO DE POBLACIÓN

Para fomentar el crecimiento firme de la población, asegúrate de haber investigado en construcción y saneamiento. Ello te permitirá construir acueductos y sistemas de alcantarillado, lo cual hará que tus ciudades crezcan más allá del tamaño 8 y 12, respectivamente.

Naturalmente, con toda esa gente de más corriendo por ahí, necesitarás tenerlos contentos. Asegúrate de tener templos en todas tus grandes ciudades, así como una guarnición para mayor seguridad.

### MARAVILLAS

La presa de Hoover te suministrará energía hasta el final del juego. También va bien tener la estatua de la libertad hacia la mitad del juego, ya que te deja cortar y deshacer en tu gobierno. Ello te permite encontrar el equilibrio adecuado de poder sin sufrir efectos adversos. Cuando la tecnología avanza con rapidez, debes contar con el taller de Leonardo, ya que mantendrá tus fuerzas armadas a la última.

La capilla de Miguel Ángel es una buena pacificadora de gente y resulta mucho más rentable que imponer la ley marcial.

## FINAL DEL JUEGO

A medida que se acerca el siglo XIX, deberías haberte decidido por un gobierno que dure hasta el final del juego. Los gobiernos más fuertes durante el final del juego son la democracia y el fundamentalismo. Una buena táctica es empezar como democracia para levantar ejércitos e investigar en armamento. Luego cambia al fundamentalismo para iniciar una guerra total con impunidad.

Aunque es mejor seguir con la democracia y establecer una buena ventaja en investigación y comercio; sólo deberías considerar una guerra total si hay alguna civilización contraria por delante. Entonces puedes crear unidades de combate duras como medida disuasoria.

La mejor forma de paralizar un imperio es desde dentro. Los espías y los diplomáticos son expertos en robar el conocimiento de un imperio. Mejor aún: úsalos para incitar a la revuelta en las ciudades enemigas. Recuerda que la información es poder. Cuanto más sepas de un país enemigo y de lo que están investigando, más fácil te será generar contramedidas y obstaculizar su avance.

### CARRERA ESPACIAL

Es sucio y ruin, pero te reportará una victoria si eres tecnológicamente superior y deseas acabar el juego con rapidez para evitar que los estados más agresivos te den una paliza. Invierte todo tu dinero en investigación para la misión Apolo y en producir una nave espacial decente. Una vez construida, lo único que ha de hacer es llegar a Alfa Centauro y la victoria será tuya. Una misión espacial exitosa puede provocar tu triunfo ante una posible derrota abrumadora.

La otra cara de esta moneda es que otra civilización que envíe su propia nave espacial puede usurparte la victoria. La manera más fácil de evitar esto es lanzar un ataque contra ellos cuando están a punto de completar su aparato; automáticamente olvidarán la nave espacial y pasarán a desarrollar armamento militar. Si esto falla y consiguen un lanzamiento con éxito, destina dinero a manta a construir una nave propia. Potencia los motores y el combustible y construye un soporte vital básico. Una nave de líneas puras debería adelantar al aparato rival y llegar primero a Alfa Centauro.

### RAZONES PARA TENER MIEDO

Como en la actualidad, hay muchas amenazas para la supervivencia de tu tribu. El diezmamiento nuclear encabeza la lista de preocupaciones. Los fundamentalistas con capacidad nuclear son unos enemigos temibles. Pueden lanzar como si tal cosa un arma nuclear tras otra sin pensar en las consecuencias (¡los muy insensatos!). Las armas nucleares tienen un alcance de 16 espacios. Mientras tengas sistemas de iniciativa de defensa estratégica (SDI) en todas las ciudades que entran en su alcance, deberías estar a salvo. O si no, construye un montón de cruceros AEGIS para derribar los misiles en el aire. Si tienes una colonia en una isla, los barcos AEGIS son vitales.

Los ataques de bombarderos enemigos también tendrán un efecto debilitante sobre tus fuerzas. Procura tener siempre gran cantidad de cazas estacionados en tus ciudades principales, así como cruceros AEGIS patrullando por las vías fluviales.

Con la llegada de la guerra de guerrillas empezarán a aparecer partisanos cerca de las ciudades capturadas. Son muy difíciles de eliminar y pueden fastidiarte sin parar. Además cuesta mucho detectarlos, lo cual les permite efectuar ataques contra tus propias ciudades sin ser molestados.

El recalentamiento global significa el fin de todas las civilizaciones (¡aquí hay mensaje!). Cuando empiece a tener efecto, subirá el nivel del mar y la tierra se convertirá en desierto. El problema del desierto se puede remediar fácilmente con ingenieros, pero el ascenso de las aguas consumirá enseguida la tierra y no se puede contrarrestar. La única forma de ralentizar o detener el recalentamiento global es construir generadores de energía solar en cada una de tus ciudades.



### MARAVILLAS

A estas alturas del juego hay pocas maravillas que valga la pena hacer. Encontrar una cura para el cáncer hará feliz a tu cada vez más numerosa población. El proyecto SETI es otra maravilla que va bien tener: impulsa tu investigación a cotas de vértigo para poder descubrir futuras tecnologías que te brindan puntos extra al final del juego.



---

**SECUACES**

**Las unidades marítimas son el músculo de tu ejército**
**Dóblalas a menudo para salvaguardar tu civilización**

Proteger tu litoral es una parte esencial del juego. Debes construir una flota de barcos para deshacerte de invasores potenciales. Hay varias unidades marítimas distintas, cuyas estadísticas detallamos en esta tabla.

## UNIDADES MARÍTIMAS

| UNIDAD | ATAQUE | DEFENSA | MOVER | IMPACTOS | POTENCIA | ESCUDOS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Crucero AEGIS | 8 | 8 | 5 | 3 | 2 | 100 |
| Buque de guerra | 12 | 12 | 4 | 4 | 2 | 160 |
| Carabela | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 40 |
| Portaaviones | 1 | 9 | 5 | 4 | 2 | 160 |
| Crucero | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 80 |
| Destructor | 4 | 4 | 6 | 3 | 1 | 60 |
| Fragata | 4 | 2 | 4 | 2 | 1 | 50 |
| Galeón | 0 | 2 | 4 | 2 | 1 | 40 |
| Acorazado | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 60 |
| Submarino | 10 | 2 | 3 | 3 | 2 | 60 |
| Navío de transporte | 0 | 3 | 5 | 3 | 1 | 50 |
| Trirreme | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 40 |

Las unidades de mar devienen esenciales para salvaguardar tu civilización. En tierra puedes bloquear tus fronteras con fortalezas, pero tu litoral no se protege con tanta facilidad. Los incursores bárbaros son la mayor amenaza al principio del juego. El único modo de vencerlos es tener unas ciudades bien protegidas. Construyendo una flota de barcos decente y haciendo que patrullen en alta mar puedes recibir un aviso temprano de tales ataques. Si tus barcos están más avanzados, puedes incluso hundir al enemigo antes de que llegue a tierra.

Más adelante, cuando entra en juego el factor del poderío aéreo, el crucero AEGIS proporciona una defensa superior contra los ataques. También pueden derribar los misiles que se acercan por el cielo. Los portaaviones también suponen una excelente plataforma de lanzamiento. Su capacidad de desplazamiento hace que puedan ir con rapidez hacia blancos enemigos y soltar aviones para pacificar ciudades en preparación de un ataque por tierra.

---

**SECUACES**

**Los máximos artilleros de tu conquista**
**Comanda y gobierna una civilización desde el aire**

Más adelante en el juego, cuando ganas el poder del vuelo, tendrás disponibles varias unidades aerotransportadas. La superioridad aérea resulta un factor crucial para derrotar al enemigo, así que estúdiate estas estadísticas de aparatos aéreos.

## UNIDADES AÉREAS

| UNIDAD | ATAQUE | DEFENSA | MOVER | IMPACTOS | POTENCIA | ESCUDOS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bombardero | 12 | 1 | 8 | 2 | 2 | 120 |
| Misil de crucero | 18 | 0 | 12 | 1 | 3 | 60 |
| Caza | 4 | 3 | 10 | 2 | 2 | 60 |
| Helicóptero | 10 | 3 | 6 | 2 | 2 | 100 |
| Misil nuclear | 99 | 0 | 16 | 1 | 1 | 160 |
| Bombardero silencioso | 14 | 5 | 12 | 2 | 2 | 160 |
| Caza silencioso | 8 | 4 | 14 | 2 | 2 | 80 |

Las unidades aéreas son el arma definitiva. Su excelente promedio de movimiento y su fuerza de ataque las convierten en enemigos formidables. Deberías procurarte una superioridad aérea lo antes posible. Una vez que te adueñes de los cielos, las ciudades enemigas serán blancos fáciles para tus bombarderos.

La pega de las unidades aéreas es que deben terminar su movimiento en una ciudad, base aérea o portaaviones de carácter amistoso. De lo contrario, serán destruidas.

Los misiles nucleares y de crucero son armas de un solo uso: cuando atacan un blanco se destruyen. El daño que infligen los misiles es tan grave que pueden destruir muchas unidades amontonadas en un solo ataque. Son útiles para aniquilar tropas enemigas en ciudades bien defendidas, así como para eliminar bases aéreas enemigas y cortar el suministro de aparatos aéreos.





LIBRO DE RUTA

Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **7.990 pesetas**

# MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Los **Marvel Super Heroes** y los chicos de **Street Fighter** unen sus puños para darse de **sopapos** en el antepenúltimo **juego de lucha** bidimensional de los **genios** de Capcom.

## BLACKHEART

El diabólico príncipe desterrado del infierno. Su magia negra tiene más peligro que Aramis Fuster.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Trueno oscuro | ←↙↓↘→ + P |
| Infierno | →↘↓↙← + P |
| Deslizamiento aéreo | (en el aire) →→ (o PPP) |
| Paso atrás en el aire | (en el aire) ←← (o ← + PPP) |
| Deslizamiento largo | →, mantén → |
| Paso atrás largo | ←, mantén ← |
| Armagedón | ↓↘→ + PP |
| Corazón de la oscuridad | ↓↘→ + KK |
| Dia del Juicio Final | (en el aire) ↓↙← + PP |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Trueno oscuro | Pulsa MP |
| Infierno | Pulsa HP |
| Armagedón | Presiona MP + HP |
| Dia del Juicio Final | (en el aire) Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Patada hasta Puño |
| Combo encadenado aéreo | Patada hasta Puño |
| Súper combo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie MP |
| Final desvarío aéreo | MK, Dia del Juicio Final |
| Ataque volante | Agachado MP |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualq. dir. (excepto ↓ o ↑) + MK/HK |
| Asistencia variable | LP Trueno oscuro |
| Counter variable | LP Trueno oscuro |
| Combinación variable | Armagedón |




## CAPITÁN AMÉRICA

Es la conciencia de América. Hace 50 años que lucha y todavía está hecho un chaval.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Cuchillada con escudo | ↓↘→ + P |
| Estrella a la carga | ↓↘→ + K |
| Barras y estrellas | →↓↘ + P |
| Revoltijo hacia adelante | →↘↓↙← + P |
| Patada de talón | (en el aire) ↓ + HK |
| Salto de dos niveles | ↖/↑/↗ x2 |
| Justicia final | ↓↘→ + PP |
| Hiperestrella a la carga | ↓↘→ + KK |
| Hiperbarras y estrellas | →↓↘ + PP |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Cuchillada con escudo | (en el aire) Pulsa MP |
| Barras y estrellas aéreas o cuchillada con escudo | (en el aire) Pulsa HP |
| Estrella a la carga | Pulsa MK o HK |
| Justicia final | Presiona MP + HP |
| Hiperestrella a la carga | Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Zigzag |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie MP o Agachado HP |
| Final desvario aéreo | HP, HK, Patada rotatoria, Cuchillada con escudo |
| Ataque volador | De pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MK Estrella a la carga |
| Counter variable | HP Barras y estrellas |
| Combinación variable | Hiperbarras y estrellas o Hiperestrella a la carga |


▲Estrella a la carga

▲Revoltijo adelante

## CHUN-LI

La detective china. Su mayor afición es meter las narices donde no le importa, y por eso se ha apuntado al torneo. Aunque no sabemos: dada su profesión, quizá está en misión especial o ha sido fichada para seducir al agente 007 en su próxima aventura y se está poniendo en forma.
En todo caso, a nosotros ese Brosnan nos deja más fríos que las barritas del capitán Iglo. Pero bueno, ella sabrá, oye, que ahora somos nosotros los que nos estamos metiendo donde no nos llaman. Nosotros, a lo nuestro, que es atizar.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Puñetazo Chi | ←↙↓↘→ + P |
| Patada circular | →↘↓↙← + K |
| Patada hacia el cielo | →↓↘ + K |
| Cien patadas | (en el aire) Pulsa K rápidamente |
| Puñetazo Chi Reishiki | → + HP |
| Caída de talón | ↘ + HK |
| Yosou Kyaku | (en el aire) ↓ + MK (repetidamente) |
| Patada cortante | (en el aire) ↑ + LK |
| Patada frontal | (en el aire) → + HK |
| Golpe triangular | Salta contra el muro, presiona → |
| Salto 3 Dan | ↖/↑/↗ x3 |
| Midaire Dash | (en el aire) →→ (o PPP) |
| Bofetón Chi | ↓↘→ + PP |
| Mil patadas | ↓↘→ + KK |
| Patada hacia el cielo Hazan | →↓↘ + KK |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Kikou Ken | Pulsa MP |
| Patada hacia el cielo | Pulsa HP |
| Cien patadas | (en el aire) Pulsa MK |
| Patada circular | Pulsa HK |
| Bofetón Chi | Presiona MP + HP |
| Mil patadas | Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Zigzag |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie HK |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Patada frontal, Cien patadas |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MP Puñetazo Chi |
| Counter variable | P Puñetazo Chi |
| Combinación variable | Mil patadas |




# CLAVE I

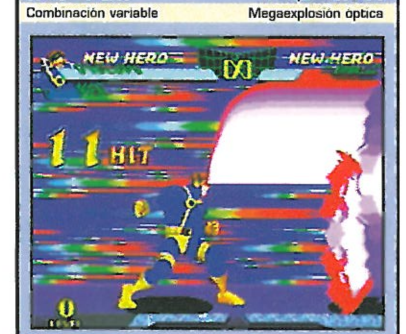
LP ........................................Puñetazo Flojo
MP........................................Puñetazo Medio
HP........................................Puñetazo Fuerte
LK..........................................Patada Floja
MK........................................Patada Media
HK........................................Patada Fuerte

**Rotación 360** Rota el joypad en un círculo completo. Puedes empezar en cualquier punto (por ejemplo, empieza en ↗ y acaba en ↗, o de ← a ←).
**PP o PPP** Pulsa dos o tres botones cualquiera de puñetazo.
**KK o KKK** Pulsa dos o tres botones cualquiera de patada.
**(en el aire)** El movimiento puede realizarse en el aire o al poco de tocar el suelo (durante el salto o al recuperar el control en el aire).

# CYCLOPS

El carismático líder de los X-Men. Nadie puede decir que no tenga ojo para la lucha.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Explosión óptica | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Barrido óptico | →↓↘ + P |
| Gancho elevado | →↓↘ + P, pulsa P rápidamente |
| Patada de ciclón | ↓↙← + K |
| Puñetazo rápido | Carga ←, → + P, pulsa P o K rápjdamente |
| Caída aturdimiento corriente | Carga ←, → + K |
| Proyectil óptico | Presiona HP estando de pie o agachado |
| Ataques dobles | LP, LP/LK, LK/HK, HK |
| Ataques alternados | (en el Aire) ↓ + cualquier botón |
| Segundo nivel de salto | ↖/↑/↗ x2 |
| Megaexplosión óptica | ↓↘→ + PP |
| Superexplosión óptica | (en el aire) →↘↓ + PP, y dirígela |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Explosión óptica | (en el aire) Pulsa MP |
| Gancho elevado o Explosión óptica | (en el aire) Pulsa HP |
| Patada de ciclón | Pulsa MK |
| Caída aturdimiento corriente | Pulsa HK |
| Megaexplosión óptica | Presiona MP + HP |
| Superexplosión óptica | Presiona MK + HK ( ) |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Zigzag |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie MP |
| Final desvario aéreo | HP, HK, Explosión óptica, cualquier ataque alternativo excepto ↓ + LK |
| Ataque demoledor | Agachado HK o MK (los levanta un poco hacia arriba) |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/HK (↙/↘ + MK/HK) |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MP Rising Uppercut (no se pueden añadir golpes extras) |
| Counter variable | LP Explosión óptica |
| Combinación variable | Megaexplosión óptica |




# DAN HIBIKI

El luchador modosito por antonomasia.

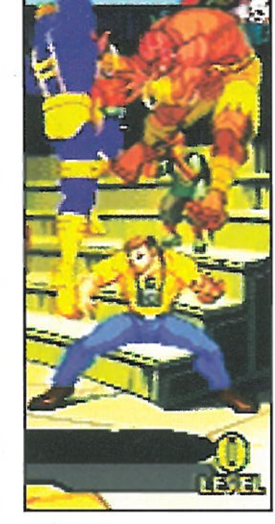
| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Puñetazo autodidacta | ↓↘→ + P |
| Puñetazo del dragón resplandeciente | →↓↘ + P |
| Pierna cortante | ↓↙← + K |
| ¡Viva Yo!- | ↓↘→ + K |
| Giro hacia adelante de coña | ↓↘→ + Select |
| Rodar en coña atrás | ↓↙← + Select |
| Salto de coña | (en el aire) Select |
| Agacharse en coña | (Agachado) Select |
| Puñetazo autodidacta Shin Kuu | ↓↘→ + PP |
| Incendio del dragón resplandeciente | ↓↘→ + KK |
| Victoria segura sin un puñetazo | ↓↙← + KK |
| Mofa legendaria | ↓↘→, ↓↘→ + Select |
| Camino del hombre | HP, LK, ←, LP, LP (en el Nivel 3) |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Puñetazo autodidacta | Pulsa MP |
| Puñetazo del dragón resplandeciente | Pulsa HP |
| Pierna cortante | Pulsa MK |
| Signo del premio | Pulsa HK |
| Puñetazo autodidacta Shin Kuu | Presion MP + HP |
| Victoria segura sin un puñetazo | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Ninguno |
| Combo encadenado aéreo | Ninguno |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamiento terrestre | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamiento aéreo | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MP Puñetazo Autodidacta |
| Counter variable | HK Pierna Cortante |
| Combinación variable | Puñetazo autodidacta Shin Kuu |




▲Tortazo Chi




▲Puñetazo autodidacta Shin Kuu




▲Gancho elevado

# GOLPES BÁSICOS

Deslizamiento ........................................→→ (o PPP)
Paso atrás ........................................←← (o ← + PPP)
Supersalto ........................................↓↑ (o KKK)
Salto largo . . . .Pulsa ← durante Deslizamiento (o pulsa ↖ durante Paso atrás)
Bloqueo o bloqueo bajo . . . . . . . . . .Mantén ←/→ contra ataques altos o bajos
Bloqueo aéreo . . . . . . . . . . .En el aire, mantén pulsado ←/→ contra un ataque
Guardia avanzada . . . . . . . . . .Mientras bloqueas, pulsa PPP rápidamente (aire)
Golpe técnico . . . . . . . . . . . .Haz un lanzamiento mientras eres lanzado (aire)
Recuperación . . . . . . . . .Pulsa ←/→ + P/K rápidamente cuando estás mareado
Kaihi bajo ..............................←↙↓ + P/K cuando te derriben
Asistencia variable ..............................Presiona MP + MK
Ataque variable ..............................Presiona HP + HK
Counter variable . . . . .Cuando bloquees, ←, →, ↓ + HP + HK (con un Nivel 1+)
Combinación variable ....................↓↘→ + HP + HK (con un Nivel 2+)

▶





## TRUCOS

# TRUCOS Y SECRETOS

Para aquellos que no se conformen con todo el elenco de personajes del mundo Marvel y Street Fighter, ahí van seis luchadores ocultos y unas opciones secretas.

**Lucha como Armoured Spider-Man**
Resalta a Spider-Man en la pantalla de selección, mantén pulsado Select y presiona cualquier Puño o Patada.

**Lucha como Mephisto**
Resalta a Omega Red en la pantalla de selección,



mantén pulsado Select y presiona cualquier Puño o Patada.

**Lucha como US Agent**
Resalta a M. Bison en la pantalla de selección, mantén pulsado Select y presiona cualquier Puño o Patada. Este personaje viste de gris pulsando Puño, o de verde pulsando Patada.

**Lucha como Shadow**
Resalta a Dhalsim en la pantalla de selección, mantén pulsado Select y presiona cualquier Puño o Patada.

**Lucha como Dark Sakura**
Resalta a Hulk en la pantalla de selección, mantén pulsado Select y



presiona cualquier Puño o Patada.

**Lucha como Mech-Zangief**
Resalta a Blackheart en la pantalla de selección, mantén pulsado Select y presiona cualquier Puño o Patada.

**Luchar con el mismo personaje**
Pásate el juego una vez. El mismo luchador podrá ser escogido tanto por el jugador 1 como por el jugador 2 en la pantalla de selección.

**Opciones Secretas**
Acábate el juego sin perder ni un solo asalto y aparecerá un menú secreto en el menú de opciones.

## DHALSIM

El hindú misterioso. Su estricta dieta a base de pimientos del piquillo le hace tener visiones (¿y a quién no?).

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Fuego de yoga | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Llama de yoga | →↘↓↙← + P |
| Explosión de yoga | →↘↓↙← + K |
| Teletransporte yoga | (en el aire) →↓↘/←↓↙+PPP/KKK |
| Vuelo | (en el aire) ↓↙← + KK, luego cualquier dirección |
| Cabezazo taladrador | (en el aire) ↓ + HP |
| Patada taladradora | (en el aire) ↓ + K |
| Infierno de yoga | (en el aire) ↘→+PP, luego dto. ↓ o ↑ |
| Ataque de yoga | ↓↘→ + KK |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Fuego de yoga | Pulsa MP (aire) |
| Llama o fuego de yoga aéreo | (en el aire) Pulsa HP |
| Explosión de yoga | Pulsa MK |
| Teletransporte de yoga | (en el aire) Pulsa HK |
| Infierno de yoga | (en el aire) Pulsa MP + HP |
| Ataque de yoga | Pulsa MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Ninguno |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie cerca MP |
| Final desvarío aéreo | MP, MK, HP, HK |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MP Fuego de yoga |
| Counter variable | MP Llama de yoga |
| Combinación variable | Infierno de yoga (estático) |

▲La "Dhalsim diet" te hace volar...

▲... pero también te hace "potar".



▲Puño del dragón divino

## GOUKI (en España AKUMA)

¿Es bueno o malo? Lo que es seguro es que tiene más malas pulgas que Fernando Fernán-Gómez.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Gran bola de fuego | ↓↘→ + P |
| Bola de fuego cortante | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Gran puño del dragón creciente | →↓↘ + P |
| Pierna tornado cortante | (en el aire) ↓↙← + K |
| Corte de pierna demoníaca | (en el aire) ↓↘→ + K |
| Flash aéreo 'Dios de la Guerra' | →↓↘ / ←↓↙ + PPP/KKK |
| Destructor de cráneos | → + MP |
| Patada de huracán | → + MK |
| Patadas alternas | (en el aire) ↑ + MK (o ↑ + HK) |
| Gran ola de asesinato y destrucción | ↓↙← + PP |
| Gran dragón creciente de asesinato y destrucción | ↓↘→ + PP |
| Gran cielo asesino demoníaco | (en el aire) ↓↘→ + PP |
| Asesinato carcelario instantáneo | LP, LP, →, LK, HP (en el Nivel 3) |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Gran bola de fuego aérea o bola de fuego cortante | (en el aire) Pulsa MP |
| Gran puño del dragón creciente o oleada cortante de puños | (en el aire) Pulsa HP |
| Pierna tornado cortante | (en el aire) Pulsa MK |
| Flash aéreo 'Dios de la Guerra' o corte de pierna demoníaca | (en el aire) Pulsa HK |
| Gran ola de asesinato y destrucción | Presiona MP + HP |
| Gran dragón creciente de asesinato y destrucción | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, ↑ + HK, Bola de fuego cortante, corte de pierna demoníaca, Gran cielo asesino demoníaco |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MK Pierna Tornado Cortante |
| Counter variable | LP Gran puño del dragón creciente |
| Combinación variable | Gran ola de asesinato y destrucción |



▲Ken se depila las axilas a lo bestia.



▲El típico golpe de párking.

## HULK

El gigante esmeralda. A este héroe con cuerpo de armario ropero siempre lo están poniendo verde.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Golpe gamma | ↓↘→ + P |
| Tornado gamma | →↘↓↙← + P |
| Carga gamma (anti-tierra) | Carga ←, → + K, (dirección +) K |
| Carga gamma (anti-aire) | Carga ↓, ↑ + K, (dirección +) K |
| Onda gamma | ↓↘→ + PP |
| Aplastamiento gamma | ↓↙←+PP, luego dirección ← o → |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Tornado gamma | Pulsa MP |
| Golpe gamma | Pulsa HP |
| Carga gamma (anti-tierra) | Pulsa MK |
| Carga gamma (anti-aire) | Pulsa HK |
| Onda gamma | Presiona MP + HP |
| Aplastamiento gamma | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP - 2º golpe (o De pie HK - 2º golpe) |
| Final desvarío aéreo | HP, HK |
| Ataque volador | De pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | LK Carga gamma (anti-tierra) (no se puede direccionar) |
| Counter variable | HK Carga gamma (anti-tierra) |
| Combinación variable | Onda gamma |



## KEN

El amigo pijo de Ryu. Sus ataques son imparables, ¡te lo juro por Snoopy!

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Bola de fuego | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Puño del dragón creciente | (en el aire) →↓↘ + P |
| Patada de huracán Tatsumaki | (en el aire) ↓↙← + K |
| Talón relámpago | → + MK |
| Patadas alternas | (en el aire) ↑ + MK (o ↑ + HK) |
| Entrega del dragón creciente | ↓↘→ + PP |
| Puño del dragón divino | ↓↘→+KK, pulsa K rápidamente |
| Pierna rápida como el rayo | ↓↙← + KK |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Bola de fuego | (en el aire) Pulsa MP |
| Puño del dragón creciente | (en el aire) Pulsa HP |
| Patada huracán Tatsumaki | (en el aire) Pulsa MK o HK |
| Entrega del dragón creciente | Presiona MP + HP |
| Puño del dragón divino | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, ↑ + HK, Bola de fuego, Puño del dragón creciente |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | HP Puño del dragón creciente |
| Counter variable | HP Puño del dragón creciente |
| Combinación variable | Entrega del dragón creciente o Bola de fuego |

## OMEGA ROJO

El destructor mecanizado. Este robot succiona la vitalidad de sus compañeros como un conde Drako cualquiera.

| MOVIMIENTOS GENERALES | |
|---|---|
| Bobina carbonada | ↓↘→ + P (o ↓↘→ + P/K en el aire) |
| Factor de muerte | Pulsa P después de B carbonada o P energía |
| Pérdida de energía | Pulsa K después de B carbonada o F muerte |
| Tirón simple | Cualquier dirección+ P/K desde B carbonada/F muerte/P energía |
| Tirón doble | Cualquier dirección + P/K desde B carbonada a Tirón simple |
| Retraer bobina | Antes que B carbonada impacte, presiona P |
| Retraer bobina aérea | Antes que B carbonada aérea impacte, presiona P o K |
| Ataque omega | ↓↘→ + K |
| Cancelar ataque | ↓ + K durante Ataque omega |
| Volver ataque | ← + K durante Ataque omega |
| Golpe de bobina | ↙/↓/↘ + HK |
| Embestida aérea | (en el aire) →, → (o PPP) |
| Destructor omega | ↓↘→ + PP |
| Apisonadora carbonada | (en el aire) ↓↘→ + PP |

| MOVIMIENTOS MODO FÁCIL | |
|---|---|
| Bobina carbonada | Pulsa MP o MP (aire) |
| Ataque omega aéreo o Bobina carbonada | (en el aire) Pulsa MK o HK |
| Destructor omega | Presiona MP + HP |
| Apisonadora carbonada | (en el aire) Presiona MK + HK |

| MOVIMIENTOS ESPECIALES | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie MP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, B carbonada, Apisonadora carbonada |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | De pie HP |
| Counter variable | LK Apisonadora carbonada |
| Combinación variable | Destructor omega |



## CLAVE II

**Puño a Patada:** Debéis comenzar pulsando un puño cualquiera y luego ejecutar una patada cualquiera. Con ello conseguiréis dos golpes como máximo.
**Patada a Puño:** Lo mismo que 'Puño a Patada', pero invirtiendo los movimientos. Como es lógico en este caso, tampoco conseguiréis más de dos impactos.
**Zigzag:** Consiste en una serie entrelazada de golpes en la que se alternan puños y patadas. Un ejemplo sería: puño flojo, patada floja, puño medio, patada media, puño fuerte y patada fuerte. En teoría, se pueden llegar a conectar los seis golpes sencillos del personaje, pero la verdad es que resulta bastante difícil conseguirlo.
**Débil a fuerte:** Se pueden encadenar tres puñetazos o tres patadas empezando por el golpe más débil y acabando por el más potente.
**Inicio desvarío aéreo:** Es un golpe que te permite iniciar un combo aéreo.
**Final desvarío aéreo:** Acaba con el combo aéreo, evitando que el contrario pueda contraatacar.

## RYU

El héroe de héroes. Tras tantos años de lucha, el tufo que desprende su kimono empieza a ser mortal.

| MOVIMIENTOS GENERALES | |
|---|---|
| Bola de fuego | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Puñetazo del dragón | →, ↓, ↘ + P |
| Patada de huracán | (en el aire) ↓↙← + K |
| Rompeclavículas | → + MP |
| Patadón circular | → + MK |
| Patadas alternadas | (en el aire) ↑ + MK/HK |
| Bola de fuego al vacío | (en el aire) ↓↘→ + PP |
| Patada de huracán al vacío | ↓↙← + KK |
| Puñetazo del dragón trepador | →↓↘ + PP |

| MOVIMIENTOS MODO FÁCIL | |
|---|---|
| Bola de Fuego | (en el aire) Pulsa MP |
| Puñetazo del dragón | (en el aire) Pulsa HP |
| Patada de huracán | (en el aire) Pulsa MK o HK |
| Bola de fuego al vacío | (en el aire) Presiona MP + HP |
| Patada de huracán al vacío | Presiona MK + HK |

| MOVIMIENTOS ESPECIALES | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, ↑ + HK, Bola de fuego, Bola de fuego al vacío |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | LP Bola de fuego |
| Counter variable | LP Bola de fuego |
| Combinación variable | Bola de fuego al vacío |



▲¡Perdón! Con el esfuerzo, se me escapó.

## SAKURA

Ágil y rápida como el rayo. Esta estudiante reparte lo suyo, aunque no da un palo al agua en el instituto.

| MOVIMIENTOS GENERALES | |
|---|---|
| Bola de fuego | (en el aire) ↓↙← + P |
| Puñetazo del cerezo floreciente | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Patada brisa de primavera | (en el aire) ↓↙← + K |
| Patada floreada | → + MK |
| Bola de fuego al vacío | ↓↙← + PP |
| Sublevación del cerezo floreciente | ↓↘→ + PP |
| Primera tormenta de primavera | ↓↙← + KK |

| MOVIMIENTOS MODO FÁCIL | |
|---|---|
| Puñetazo del cerezo floreciente | (en el aire) Pulsa MP |
| Bola de fuego | (en el aire) Pulsa HP |
| Patada brisa de primavera | (en el aire) Pulsa MK o HK |
| Sublevación del cerezo floreciente | Presiona MP + HP |
| Bola de fuego al vacío | Presiona MK + HK |

| MOVIMIENTOS ESPECIALES | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Bola de fuego |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MK/HK |
| Asistencia variable | HK Patada brisa de primavera |
| Counter variable | HP Puñetazo del cerezo floreciente |
| Combinación variable | Bola de fuego al vacío |

## SHUMA-GORATH

El caótico Dios de la destrucción. Viene de otra dimensión con la intención de liquidar a todo "quisqui" viviente.

| MOVIMIENTOS GENERALES | |
|---|---|
| Mirada mística | Carga ←, → + P |
| Aplastamiento místico | (en el aire) Carga ←, → + K |
| Desvitalización | →↘↓↙← + K |
| Petrificar | (en el aire) ↓ + MK |
| Mirada ascendente | (en el aire) ↑ + HP |
| Dimensión del caos | ↓↘→ + PP (en Nivel 3) |
| División del caos | ↓↘→ + KK |

| MOVIMIENTOS MODO FÁCIL | |
|---|---|
| Mirada mística | Pulsa MP o HP |
| Aplastamiento místico | (en el aire) Pulsa MK |
| Desvitalización aérea o Aplast. místico | (en el aire) Pulsa HK |
| Dimensión del caos | Presiona MP + HP |
| División del caos | Presiona MK + HK |

| MOVIMIENTOS ESPECIALES | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Puño a Patada |
| Combo encadenado aéreo | Puño a Patada |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie MK |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Mirada ascendente, Petrificar |
| Ataque volador | De pie o Agachado HP, De pie HK |
| Ataque demoledor | Agachado MK o HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP/MK/HK |
| Asistencia variable | LK Aplastamiento místico |
| Counter variable | MK Aplastamiento místico |
| Combinación variable | Hiperaplastamiento místico |

## SPIDER-MAN

La agilidad de la araña. Descarga la destrucción a través de la red, ¡igualito que Infovía Plus!

| MOVIMIENTOS GENERALES | |
|---|---|
| Bola de tela de araña | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Lanzamiento de tela de araña | →↘↓↙← + P |
| Balanceo de tela de araña | (en el aire) ↓↙← + K |
| Picadura de araña | →↓↘ + P, P |
| Salto triangular | Salta contra una pared, presiona ↗/→/↘ |
| Araña máxima | (en el aire) ↓↘→ + PP, y dirige ↓/→/↑ |
| Asalto reptante | ↓↘→ + KK |

| MOVIMIENTOS MODO FÁCIL | |
|---|---|
| Bola de tela de araña | (en el aire) Pulsa MP |
| Picadura de araña aérea o Bola de tela de araña | (en el aire) Pulsa HP |
| Balanceo de tela de araña | (en el aire) Pulsa MK |
| Lanzamiento aéreo de tela de araña o Balanceo de tela de araña | (en el aire) Pulsa HK |
| Araña máxima | (en el aire) Presiona MP + HP |
| Asalto reptante | Presiona MK + HK |

| MOVIMIENTOS ESPECIALES | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie MP, Agachado HK |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Balanceo de tela de araña |
| Ataque volador | De pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK o MK (va ascendiendo al enemigo) |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | LK Balanceo de tela de araña |
| Counter variable | MP Picadura de araña (no se puede añadir un segundo golpe) |
| Combinación variable | Asalto reptante |



▲Spiderman contra el Capullo mutante.




▲Carga enloquecedora


▲Lazo doble



▲Campo psíquico



▲Pesadilla de patada en tijereta





## M. BISON

El líder de la organización Shadowloo. Es malo, siempre recibe, pero nunca se cansa de volver a por más.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Disparo psíquico | ←↙↓↘→ + P |
| Campo psíquico | →↘↓↙← + P |
| Presión de rodilla doble | (en el aire) ←↙↓↘→ + K |
| Presión de cabeza | (en el aire) Carga ↓, ↑ + K |
| Salto mortal de cabeza | (en el aire) ←/→ + P después de Presión de cabeza |
| Salto mortal de cabeza | (en el aire) Carga ↓, ↑ + P, P (o mantén pulsado P) |
| Teletransporte de Bison | (en el aire) →↓↘ + P/K |
| Vuelo | (en el aire) ↓↙← + KK, y muévelo en cualq. dir. |
| Apisonadora psíquica | (en el aire) ↓↘→ + PP |
| Pesadilla de patada en tijereta | ↓↘→ + KK |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Disparo psíquico | Pulsa MP |
| Campo psíquico | Pulsa HP |
| Presión de rodilla doble | (en el aire) Pulsa MK |
| Presión de cabeza | (en el aire) Pulsa HK |
| Apisonadora Psíquica | Presiona MP + HP (aire) |
| Pesadilla de patada en tijereta | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a cualquiera |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Flojo a Fuerte |
| Inicio desvarío aéreo | De pie HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Apisonadora psíquica |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MP Disparo psíquico |
| Counter variable | HK Presión de rodilla doble |
| Combinación variable | Pesadilla de patada en tijereta |

## WOLVERINE

Un tipo duro donde los haya, el 'lobezno' este. El muy bruto se cree que la manicura es una cosa sólo de mujeres. Si supiera lo entretenido que es comentar la retirada de Jesulín o los improperios de la última despechada por el conde Lequio mientras a uno le dejan las extremidades en condiciones ...

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Bombardeo enloquecedor | ↓↘→ + P, pulsa P rápidamente |
| Garra de tornado | →↓↘ + P, pulsa P rápidamente |
| Garra taladradora | (en el aire) Cualq. dirección +MP +LK |
| Pisoteo | (en el aire) ↓ + HK |
| Garra repetitiva | (en el aire) Pulsa MP rápidamente |
| Garra doble | MP, MP |
| Patada doble | MK – si impacta, presiona MK de nuevo |
| Garra deslizante | ↘ + HP |
| Salto triangular | Salta contra una pared, presiona → |
| Bombardeo enloquecedor X | ↓↘→ + PP |
| Carga enloquecedora | ↓↙← + PP |
| Arma X | →↓↘ + PP |
| Garra fatal | (en el aire) →↓↘ + KK |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Bombardeo enloquecedor aéreo o Garra taladradora | (en el aire) Pulsa MP |
| Garra de tornado aérea o Garra taladradora | (en el aire) Pulsa HP |
| Bombardeo enloquecedor X | Presiona MP + HP |
| Garra fatal | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Zigzag |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie HK |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Garra taladradora, Pisoteo |
| Ataque volador | De pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK o MP (va ascendiendo al enemigo) |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | LP Bombardeo enloquecedor (no pueden añadirse golpes adicionales) |
| Counter variable | LP Bombardeo enloquecedor (no pueden añadirse golpes adicionales) |
| Combinación variable | Bombardeo enloquecedor X |

## ZANGIEF

Vuelve el Mucho Macho Man de las estepas rusas.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Lazo doble | (en el aire) ←/→ + PPP/KKK |
| Lazo doble | (en el aire) PPP/KKK, mueve←/→ |
| Tornillo de martinete | (en el aire) Rota 360 + P |
| Bomba voladora | ←↙↓↘→ + K |
| Súplex atómico | Cerca ←↙↓↘→ + K |
| Palma desterradora | →↓↘ + P |
| Golpe aéreo ruso | →↓↘ + K |
| Cabezazo | (en el aire) ↑ + MP |
| Presión de rodilla doble | (en el aire) ↓ + MK |
| Presa corporal | (en el aire) ↓ + HP |
| Puño largo | (en el aire) → + HP |
| Tirón de codo | → + MP (o ↓ + MP en el aire) |
| Lanzamiento corredor instantáneo | Presiona MP/MK/HP/HK, →→ |
| Lanzamiento corredor retrasado | →→, yMK/HK (o ←/→ +MP/HP) |
| Destrozador atómico final | 360 grados + PP |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Tornillo de martinete | (en el aire) Pulsa MP |
| Lazo doble | (en el aire) Pulsa HP |
| Bomba voladora o Súplex atómico | (Cerca) Pulsa MK |
| Palma desterradora | Pulsa HK |
| Destrozador atómico final | Presiona MP + HP |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | No tiene |
| Combo encadenado aéreo | No tiene |
| Supercombo aéreo | Flojo a Fuerte |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado MP, MP Lanzamiento |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Presa corporal, Puño largo, Cabezazo, Lazo doble, Tornillo de martinete |
| Ataque demoledor | Agachado HK (de pie HK golpea en el aire) |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK (o ↙/↘ + MP/HP) |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP/MK/HK |
| Asistencia variable | KKK Lazo doble (no puede moverse ← o →) |
| Counter variable | MK Bomba voladora |
| Combinación variable | Destrozador atómico final doble Hiperlazo doble |

## ARMOURED SPIDER-MAN

Este personaje no es otro que el famoso lanza-redes después de caerse en una hormigonera.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Bola de tela de araña | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Lanzamiento de tela de araña | →↘↓↙← + P |
| Balanceo de tela de araña | (en el aire) ↓↙← + K |
| Picadura de araña | →↓↘ + P, P |
| Salto triangular | Salta contra una pared, presiona ↗/→/↘ |
| Araña máxima | (en el aire) ↓↘→ + PP, y dirige ↓/→/↑ |
| Asalto reptante | ↓↘→ + KK |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Bola de tela de araña | (en el aire) Pulsa MP |
| Picadura de araña aérea o Bola de tela de araña | (en el aire) Pulsa HP |
| Balanceo de tela de araña | (en el aire) Pulsa MK |
| Lanzamiento aéreo de tela de araña o Balanceo de tela de araña | (en el aire) Pulsa HK |
| Araña máxima | (en el aire) Presiona MP + HP |
| Asalto reptante | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | De pie MP, Agachado HK |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Picadura de araña |
| Ataque volador | De pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK o MK (va ascendiendo al enemigo) |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | LK Balanceo de tela de araña |
| Counter variable | MP Picadura de araña (no se puede añadir un segundo golpe) |
| Combinación variable | Asalto reptante |

## DARK SAKURA

Todo estudiante de instituto tiene un lado oscuro... y la dulce Sakura no es una excepción.

| | |
|---|---|
| **MOVIMIENTOS GENERALES** | |
| Bola de fuego | (en el aire) ↓↘→ + P |
| Puñetazo del cerezo floreciente | (en el aire) →↓↘ + P |
| Patada brisa de primavera | (en el aire) ↓↙← + K |
| Fogonazo aéreo del 'Dios de la Guerra' | →↓↘ / ←↓↙ + PPP/KKK |
| Patada floreada | → + MK |
| Bola de fuego al vacío | ↓↘→ + PP |
| Sublevación del cerezo floreciente | ↓↘→ + KK |
| Primera tormenta de primavera | ↓↙← + KK |
| Asesinato carcelario instantáneo | LP, LP, →, LK, HP (en Nivel 3) |
| **MOVIMIENTOS MODO FÁCIL** | |
| Puñetazo del cerezo floreciente | (en el aire) Pulsa MP |
| Bola de fuego | (en el aire) Pulsa HP |
| Patada brisa de primavera | (en el aire) Pulsa MK |
| Fogonazo aéreo del 'Dios de la Guerra' o patada brisa de primavera | (en el aire) Pulsa HK |
| Sublevación del cerezo floreciente | Presiona MP + HP |
| Bola de fuego al vacío | Presiona MK + HK |
| **MOVIMIENTOS ESPECIALES** | |
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado HP |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Bola de fuego |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MK/HK |
| Asistencia variable | HK Patada brisa de primavera |
| Counter variable | HP Puñetazo del cerezo floreciente |
| Combinación variable | Bola de fuego al vacío |


▲Asesinato carcelario instantáneo



## MECH ZANGIEF

Aquí tenéis a Zangief en versión Platinum, después de darse un bañito de estaño.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Lazo doble | (←/→ +) PPP/KKK |
| Lazo doble | PPP/KKK, mueve ←/→ |
| Tornillo de martinete | (en el aire) Rota 360 + P |
| Bomba voladora | ←↙↓↘→ + K |
| Súplex atómico | (Cerca) ←↙↓↘→ + K |
| Fuego de vodka | ↓↘→ + P |
| Golpe aéreo ruso | →↓↘ + K |
| Cabezazo | (en el aire) ↑ + MP |
| Presión de rodilla doble | (en el aire) ↓ + MK |
| Presa corporal | (en el aire) ↓ + HP |
| Puño largo | (en el aire) → + HP |
| Tirón de codo | → + MP (o ↓ + MP en el aire) |
| Lanzamiento corredor instantáneo | Presiona MP/MK/HP/HK, →, → |
| Lanzamiento corredor retrasado | →, →, luego MK/HK (o ←/→ + MP/HP) |
| Destrozador atómico final | Rota 360 + PP |
| Ventisca siberiana | Rota 360 + KK |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Tornillo de martinete | (en el aire) Pulsa MP |
| Fuego de vodka | Pulsa HP |
| Bomba voladora o Súplex atómico | (Cerca) Pulsa MK |
| Golpe aéreo ruso | Pulsa HK |
| Destrozador atómico final | Presiona MP + HP |
| Ventisca siberiana | Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Ninguno |
| Combo encadenado aéreo | Ninguno |
| Supercombo aéreo | Flojo a Fuerte |
| Inicio desvarío aéreo | Agachado MP, MP Lanzamiento |
| Final desvarío aéreo | HP, HK, Presa corporal, Puño largo, Cabezazo, Lazo doble, Tornillo de martinete |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK (o ↙/↘ + MP/HP) |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP/MK/HK |
| Ataque demoledor | Agachado HK (de pie HK golpea en el aire) |
| Asistencia variable | KKK Lazo doble (no muevas ← o →) |
| Counter variable | MK Bomba voladora |
| Combinación variable | Destrozador atómico final doble o Hiperdoble lazo |



▲¡Menuda alfombra pectoral!



▲Fuego de vodka

## SHADOW CHARLIE

No sabemos muy bien quién mató a Charlie, pero lo cierto es que para ser un fantasma, reparte duro.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Bum sónico | Carga ←, → + P |
| Patada flash | Carga ↓, ↑ + K |
| Corte de media luna | (en el aire) ↑↗→ + K |
| Salto Sobat | ←/→ + MK |
| Patada andante | ←/→ + HK |
| Revés de nudillos | → + HP |
| Rotura de sombra | ↓↘→ + PP, pulsa P rápidamente |
| Bombardeo de sombra cruzada | ↓↘→ + KK |
| Sombra de la justicia | ↓↙← + KK |
| Misión final | Carga ←, →←→ + PP (en Nivel 3) |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Bum sónico | Pulsa MP o HP |
| Patada flash aérea o Corte de media luna | (en el aire) Pulsa MK o HK |
| Rotura de sombra | Presiona MP + HP |
| Sombra de la justicia | Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Flojo a Fuerte |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | Agachado HP |
| Final desvario aéreo | HP, HK, Corte de media luna |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP o HP |
| Asistencia variable | HP Bum sónico |
| Counter variable | HK Patada flash |
| Combinación variable | Sombra de la justicia |

## MEPHISTO

El padre de Blackheart, y un malo malísimo. Como veis, "de tal diablo, tal criaturilla".

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Trueno oscuro | ←↙↓↘→ + P |
| Infierno | →↘↓↙← + P |
| Deslizamiento aéreo | (en el aire) →→ (o PPP) |
| Paso atrás en el aire | (en el aire) ←← (o ← + PPP) |
| Deslizamiento largo | →, presiona → |
| Paso atrás largo | ←, presiona ← |
| Armagedón | ↓↘→ + PP |
| Corazón de la oscuridad | ↓↘→ + KK |
| Día del Juicio Final | (en el aire) ↙← + PP |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

| | |
|---|---|
| Trueno oscuro | Pulsa MP |
| Infierno | Pulsa HP |
| Armagedón | Presiona MP + HP |
| Día del Juicio Final | (en el aire) Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Patada hasta Puño |
| Combo encadenado aéreo | Patada hasta Puño |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie MP |
| Final desvarío aéreo | MK, Día del Juicio Final |
| Ataque volador | Agachado MP |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MK o HK |
| Asistencia variable | LP Trueno oscuro |
| Counter variable | LP Trueno oscuro |
| Combinación variable | Armagedón |




▲Armagedón

## U.S. AGENT

El hermano malo del Capitán América. Éste debe ser el que se pasó por Chile y Bahía Cochinos.

**MOVIMIENTOS GENERALES**

| | |
|---|---|
| Cuchillada con escudo | ↓↘→ + P |
| Estrella a la carga | ↓↘→ + K |
| Barras y estrellas | →↓↘ + P |
| Revoltijo hacia adelante | →↘↓↙← + P |
| Patada de talón | (en el aire) ↓ + HK |
| Salto de dos niveles | ↖/↑/↗ x2 |
| Justicia final | ↓↘→ + PP |
| Hiperestrella a la carga | ↓↘→ + KK |
| Hiperbarras y estrellas | →↓↘ + PP |

**MOVIMIENTOS MODO FÁCIL**

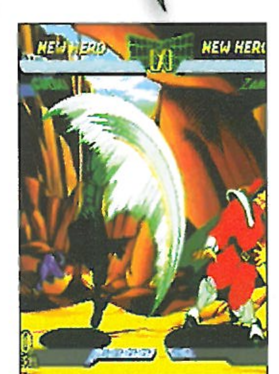
| | |
|---|---|
| Cuchillada con escudo | (en el aire) Pulsa MP |
| Barras y estrellas aéreas o Cuchillada con escudo | (en el aire) Pulsa HP |
| Carga de estrella | Pulsa MK o HK |
| Justicia final | Presiona MP + HP |
| Hipercarga de estrella | Presiona MK + HK |

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

| | |
|---|---|
| Combo encadenado terrestre | Zigzag |
| Combo encadenado aéreo | Flojo a Fuerte |
| Supercombo aéreo | Zigzag |
| Inicio desvario aéreo | De pie MP o Agachado HP |
| Ataque Volante | HP, HK, Patada de talón, Cuchillada con escudo |
| Ataque demoledor | De Pie HP |
| Ataque demoledor | Agachado HK |
| Lanzamientos terrestres | ←/→ + MP/HP/MK/HK |
| Lanzamientos aéreos | Cualquier dirección (excepto ↓ o ↑) + MP/HP |
| Asistencia variable | MK Estrella a la carga |
| Counter variable | HP Barras y estrellas |
| Combinación variable | Hiperbarras y estrellas o Hiperestrella a la carga |



▲Cuchillada con escudo



▲Patada flash







Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **4.990 pesetas**

*segunda parte*

# TOMB RAIDER II

**— Esto de la gama Platinum es un chollo: ¡vuelvo a recibir millones de cartas de fans! Por cierto, ¿por qué todos me hablan de *PlanetStation*?**
**— ¡Ay!, Larita, si nosotros te contáramos...**
**Pero no perdamos el Norte y prosigamos con la guía donde la dejamos el mes pasado, una vez superada la fase de la ópera.**

## LA PLATAFORMA MARÍTIMA

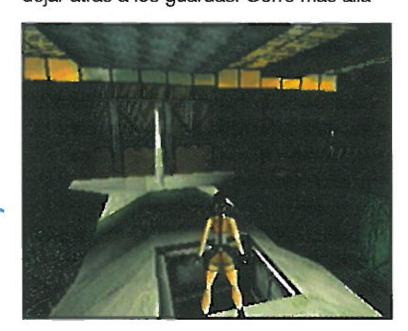


CONSEJO

**EL ARTE DEL EMPUJÓN**
Los impresionantes pectorales de Lara le permiten empujar grandes cajas y bloques. Observa que no puede tirar de ellos a un borde en el que esté ella; ¡si lo hiciera sería aplastada, qué horror! O sea, que a veces debes dar la vuelta hasta la parte trasera para empujar ese pequeño espacio adelante.

Lara despierta encerrada en una habitación y sin ninguna de sus armas. Tira tres veces de la caja trasera para revelar el pasadizo del interruptor (1). Sólo abre la puerta unos segundos, así que debes despejar un camino hacia ésta a base de empujar y arrastrar más cajas. Empuja dos veces a la derecha la que hay cerca de la ventana, luego tira de la que estaba detrás y empújala a la derecha hacia la caja anterior.

Una vez que hayas escapado, dirígete por la izquierda a la sala, corriendo para dejar atrás a los guardas. Corre más allá de la pendiente para evitar los barriles rodantes. Sigue a la derecha y atrae al pistolero para que rompa la ventana, de forma que puedas escapar. Gira a la derecha y tírate del saliente para pulsar el interruptor (4) que abre la trampilla de debajo del avión. Sumérgete y entra en el avión para pulsar otro interruptor (5), que detiene las hélices. Sal fuera y vuelve por las ventanas rotas para dar un salto largo al morro del avión. Baja por el fuselaje y tírate por la trampilla para coger tus pistolas.



**Una vez que Lara se ha plantado de un salto encima del avión, puede tirarse por la trampilla para coger sus pistolas.**

Sal del agua para disparar a los guardas. Uno de ellos sostiene el pase amarillo (Yellow Pass Card). (Ver Secreto 1.) Úsalo junto a las ventanas rotas para abrir la puerta de enfrente. Crúzala y dale al interruptor (6) para desactivar la alarma; luego ve por las escaleras de la derecha. Abre la puerta, crúzala y ve rodando para disparar al guarda que aparece detrás de ti. Entra en la sala contigua de la rampa y dale su merecido al guarda que baja por ella (no puedes cruzar la puerta de encima). Abre la puerta de la derecha, crúzala y finiquita al guarda.

Cruza para hallar un dormitorio. Toma las pistolas automáticas de la litera del medio a la derecha y luego la pistola de arpones (Harpoon Gun) del último camastro a la izquierda.

Pulsa el interruptor (7) de la primera litera de arriba a la izquierda para abrir la trampilla del techo. Salta para asirte a ella desde la litera superior del fondo a la derecha antes de que se cierre. Sigue el pasadizo y deslízate de espaldas por la pendiente para sujetarte a la escalera y bajar. Tira hacia fuera del bloque de la izquierda y arrástralo/empújalo más allá del otro. Tira una vez de éste último y ponte detrás para empujarlo cerca de los fuegos. Súbete a él y da un salto largo para aferrarte a la escalera.

Sube y tirotea al guardia del pasadizo para hacerte con el pase rojo. (Ver Secreto 2.) Regresa, pasando por el hangar, a la sala del interruptor de alarma (6) y sube por las escaleras de la izquierda. Abate al pistolero y al perro de la sala y pasa corriendo el final de la pendiente para accionar los barriles. Sube la cuesta para abrir la puerta del pase rojo.

Desde la entrada, mata al guarda de la sala contigua. Luego entra y acaba con los dos guardas que vienen corriendo. Empuja al rincón el bloque del saliente. Da la vuelta y tira de él hacia el otro lado; luego ponte detrás y empújalo al borde. Desde el saliente de delante, da un salto largo para agarrarte. Aúpate y da un brinco al pasadizo alto de la izquierda.

Sgue por el corredor y cárgate al guarda. Pulsa el interruptor (8) de la sala para llenar el primer tanque de agua. Vuelve atrás y nada al otro lado. Sube a la derecha a darle al interruptor (9) para abrir la trampilla que hay en la sala de la puerta del pase verde. Vuelve atrás y déjate caer por ella.

Deslízate por la pendiente para salir a una estancia enorme con agua debajo. Si vas por la izquierda al final de la pasarela, puedes saltar por las plataformas de tu derecha, pero si quieres el secreto te conviene más tirarte al agua. (Ver Secreto 3.) Evita a los submarinistas y sube al pilar base para dispararles. Sube por la escalera del rincón del fondo a la izquierda para llegar a un saliente. Da un salto largo para asirte a la siguiente pasarela, lo que hará que un guarda se ponga a disparar. Aúpate, acribilla al muy cerdo y afánale la escopeta. Sigue adelante dando un rodeo, salta a la siguiente pasarela y dispara al guarda. Salta a la pasarela junto al muro y dispara al guarda del otro lado. Luego da un brinco a la parte en forma de 'L' junto al gran pilar. Salta a la pasarela donde puedes romper el cristal para echarle la zarpa al pase verde.

Vuelve por medio de la pasarela en forma de 'L' a la que hay junto a la pared. Encima tiene una entrada, así que sube y sigue el largo pasadizo para hallar una escalera. Sube y tírate por el otro lado para salir en el corredor que da a la sala de la puerta del pase verde. Cepíllate a otro guarda y usa el pase para abrir la puerta. Antes de cruzarla, dale otra vez al interruptor (8) para volver a llenar la segunda piscina. Zambúllete en ella y bucea por el pasadizo subacuático. Tira de la palanca (10) para abrir la puerta, luego crúzala, sal y sube por las escaleras hasta la salida.

### Secreto 1: Dragón de jade

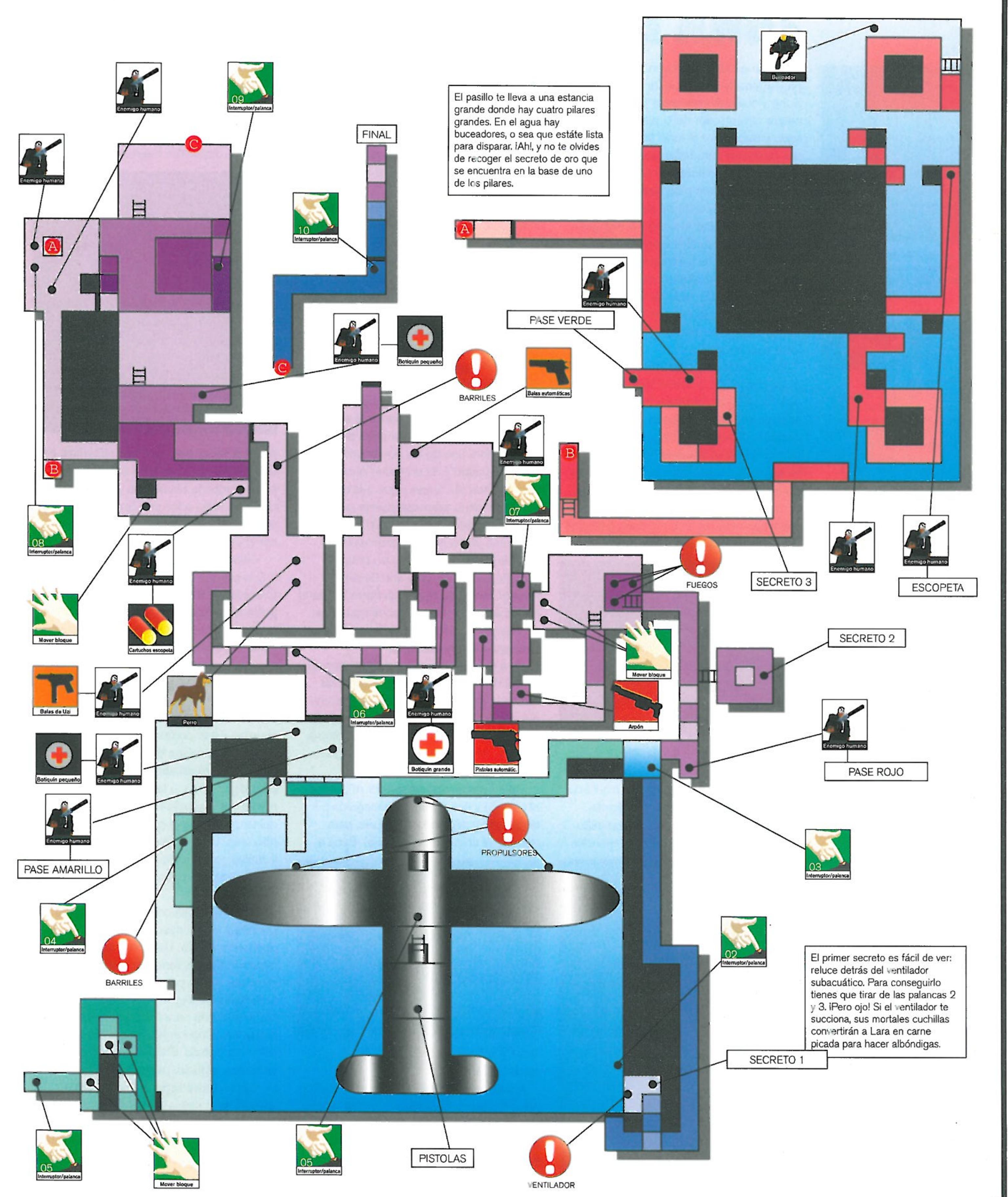
Salta a la izquierda desde el saliente de la ventana y sigue el pasadizo hasta la piscina pequeña. Sumérgete y tira de la palanca (3) subacuática, luego sal del agua. Retorna por el pasadizo y salta al agua. Dirígete a la palanca (2) junto al ventilador que hay en el rincón. Tira de ella para abrir la puerta cercana, y aléjate del ventilador para que no te absorba. Arrimate al muro de la derecha para nadar a través de la entrada. Pasa nadando por la trampilla abierta y cruza hasta la sala del ventilador. Recoge el secreto con cuidado, vuelve al pasadizo y sal por medio de la puerta que hay cerca del ventilador, yendo por la pared de la izquierda para evitar que te succione. Regresa a la puerta del pase amarillo.

### Secreto 2: Dragón de piedra

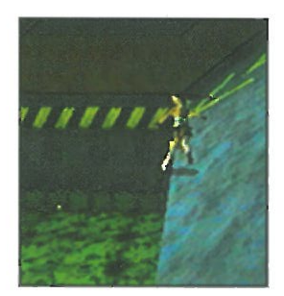
Fácil a más no poder. Tras pelar al guarda del pase rojo, sólo has de subir por la escalera cercana para salir a la cubierta de la plataforma y recoger el secreto.

### Secreto 3: Dragón de oro

Nada hasta el pilar grande que hay a la derecha de la pasarela inicial y sube a su base a recoger el secreto. En éstas te atacarán un par de guardas, así que vete nadando.


El pasillo te lleva a una estancia grande donde hay cuatro pilares grandes. En el agua hay buceadores, o sea que estáte lista para disparar. ¡Ah!, y no te olvides de recoger el secreto de oro que se encuentra en la base de uno de los pilares.
El primer secreto es fácil de ver: reluce detrás del ventilador subacuático. Para conseguirlo tienes que tirar de las palancas 2 y 3. ¡Pero ojo! Si el ventilador te succiona, sus mortales cuchillas convertirán a Lara en carne picada para hacer albóndigas.
FINAL
Enemigo humano
Interruptor/palanca
Botiquín pequeño
Botiquín grande
BARRILES
Balas automáticas
PASE VERDE
PASE AMARILLO
PASE ROJO
Buceador
Mover bloque
Cartuchos escopeta
Balas de Uzi
Perro
Arpón
Pistolas automátic.
FUEGOS
SECRETO 1
SECRETO 2
SECRETO 3
ESCOPETA
PROPULSORES
PISTOLAS
VENTILADOR

# ZONA DE BUCEO



**Salta al final de la rampa para evitar el aceite y caer en suelo firme.**

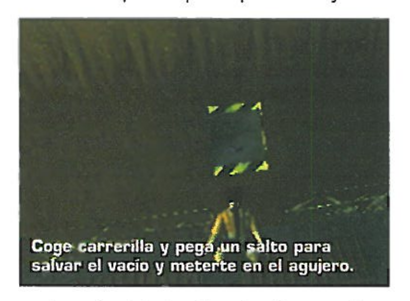



**LA ASESINA**

A diferencia del juego original, Lara ha de vérselas con un montón de adversarios humanos. Éstos se dividen en dos categorías principales: armados y desarmados. Con los primeros, la mejor táctica es guardar la distancia. Para los enemigos armados, procura fijar el blanco desde lejos y luego mantén pulsado el botón de disparo mientras vas pegando volteretas; eso sí, asegúrate de no estar pegado a la pared.

Sube las escaleras y da un salto largo para agarrarte a la escalera de enfrente. Sube y pulsa el interruptor (2) para desconectar el ventilador de la piscina. Salta al agua y bucea por el túnel largo de detrás del ventilador para hallar unas granadas. Vuelve y emerge antes de tirar de la palanca (1) subacuática para abrir la puerta del saliente. Cruza y salta de inmediato hacia atrás para disparar al perro y a dos guardas, uno de los cuales empuña una Uzi. Dispara si puedes a los guardas de enfrente y luego salta por medio de las plataformas al otro lado de la piscina (evita los ganchos poniéndote al lado). Si caes, vuelve al saliente del principio mediante el túnel subacuático.

Ve a la sala que contiene una pendiente y una piscina de petróleo (ésta es letal). (Ver Secreto 1.) Deslízate por el medio y salta en el último momento para caer en la pasarela de enfrente. Dirígete a la izquierda y sube por la escalera hasta llegar arriba del todo. Déjate caer por la derecha y sigue el pasadizo para ver un agujero en el suelo. Ve a su lado izquierdo, ponte de espaldas a él y da un paso atrás para deslizarte de espaldas por la pendiente y



**Coge carrerilla y pega un salto para salvar el vacío y meterte en el agujero.**

poder así sujetarte al borde. Ahora suéltate y pilla el saliente de debajo, luego aúpate y mata al guarda. Debajo a la izquierda puedes ver un hueco en la pendiente, donde se halla el pase azul. Da un salto largo a través del agujero en la barandilla de la pasarela para deslizarte de espaldas al hueco y recoger el pase.

Sube al pasadizo cercano. Síguelo al final y salta de vuelta a la escalera. Sube otra vez a lo más alto, déjate caer por el agujero y agárrate al borde, como hiciste antes. Ve a la derecha y abre la puerta del pase azul.

Manténte lejos del tío del lanzallamas a la izquierda al cruzar la siguiente puerta y dispara a la jauría de perros. Dispara ahora al del lanzallamas desde una distancia prudencial, vete al otro lado del vestíbulo cuadrado y abre la puerta de fuera. Baja las escaleras y mata al guarda junto a la piscina. Empuja la caja para revelar un panel junto a la puerta.

Salta al agua y métete en el túnel. Atrae al submarinista fuera de la piscina, sube entonces a la plataforma baja y dispárale desde la orilla. Salta de nuevo al agua y nada por el túnel para tirar de la palanca (3) que abre una de las puertas cercanas. Crúzala a nado y da un rodeo para tirar de otra palanca (4), luego sigue a la derecha y a través de la siguiente puerta para volver a la superficie de la piscina. Vuelve escaleras arriba hacia el gran vestíbulo cuadrado que tiene todas las puertas. Dirígete a la izquierda y abre la puerta exterior. Sube las escaleras hacia la puerta recién abierta y mata a los tres guardas: no puedes hacer nada para evitar que despegue ese helicóptero.

Ve a la siguiente sala y dale al interruptor (6) derecho para extinguir temporalmente el fuego más cercano en el corredor estrecho. Cruza rápidamente, cae por la trampilla, recoge el M16 (¡sí!) y retorna a la sala antes de que el fuego vuelva a aparecer.

Dale de nuevo al interruptor (6), pulsa el otro (5) y echa a correr enseguida por el corredor, saltando la trampilla, para recoger el chip (Machine Chip). Echa a



**Cárgate a los guardas del helipuerto.**

rodar y vuelve antes de que vuelvan a avivarse las llamas.

Ahora vuelve sobre tus pasos hasta llegar a la sala de la piscina e inserta el chip en el panel para abrir la puerta. Cruza y dispara al guarda de la siguiente sala desde el pasadizo. Pasa corriendo y cárgate al del lanzallamas del otro lado de la piscina. (Ver Secreto 2.) Delante del equipo de buceo hallarás la pistola de arpones (si es que aún no tienes una).

Salta a la piscina y nada por el túnel. Arponea a los buceadores (o atráelos a la piscina y dispárales desde la orilla) y



**Hasta que no hayas apagado la sierra no podrás hacerte con el pase rojo.**

ponte a nadar para salir a la superficie en otra piscina. Sólo puedes salir del agua por la pequeña plataforma del medio a la derecha. Mata a los dos guardias antes de subir al saliente, donde tienes que accionar el interruptor (7).

Vuelve a la sala de la piscina en la que hay la sierra y cárgate a los dos guardas. Cruza la puerta abierta de la izquierda y pulsa el interruptor (8) para desplazar el bloque al centro de la piscina. Úsalo para saltar al otro lado, pero no te acerques aún a esa sierra. Sube por las cajas del rincón y tírate al pasadizo para pulsar el interruptor (9).

Vuelve al helipuerto, librándote de dos guardas y sus perros por el camino, y verás que el centro del suelo se ha desmoronado. Ve allí abajo y por el pasadizo para dejarte caer a la sala que hay en medio del vestíbulo cuadrado. Pela al del lanzallamas y al guarda, quien acarrea otro chip. Cruza cualquiera de las puertas y vuelve con la sierra. Inserta el chip en el panel cercano para detenerlo y píllate el pase rojo.

Vuelve a la sala central de las cuatro puertas y usa el pase rojo para abrir la puerta del medio. Dale dos veces al interruptor (10) que tiene a la izquierda antes de entrar. Tírate por el agujero y liquida al guarda de allí. Sigue el pasadizo y sube por la escalera para ir a parar a la sala de la piscina donde antes no podías subir como es debido. Enfila el pasadizo de enfrente y síguelo, pasando secciones acuáticas, hasta llegar a una pasarela encima de la última sala. Acaba con los guardas desde arriba y baja luego por las escaleras. (Ver Secreto 3.) Acércate al cadáver de en medio de la sala para abandonar el nivel.

**Secreto 1: Dragón de piedra**

Deslízate de espaldas por la pendiente para caer en el agujero donde se halla el secreto. Sal fuera por el lado corto para seguir tu descenso.

**Secreto 2: Dragón de jade**

En la pared de enfrente de la entrada, pisa a la derecha del tanque naranja para abrir el panel cercano, dejando un pasadizo al descubierto. Dale al interruptor (11) del fondo para abrir la trampilla de debajo de la piscina. Sumérgete para conseguir el secreto.

**Secreto 3: Dragón de oro**

Dado que has accionado dos veces el interruptor (10) que hay cerca de la puerta del pase rojo, la puerta que se encuentra a la derecha de la última sala estará abierta. No olvides, sin embargo, que no debes acercarte al cadáver del medio de la sala cuando vayas a entrar, o completarás el nivel. Al otro lado de la puerta hallarás el último secreto.



En la piscina esta del 'trampoín' sólo hay una plataforma a la que puedes subirte. Para llegar a tierra tienes que dar un rodeo con el fin de pasar por el punto H. Si te sumerges y buceas hasta el fondo podrás ver el submarino amarillo. Pura curiosidad.

Al principio no hay ninguna forma de ir directamente desde el vestíbulo hasta la habitación de dentro. Tienes que ir a través del punto F y dejarte caer por el agujero del techo; de este modo se abrirán las cuatro puertas que comunican con el vestíbulo de fuera.





# A 40 BRAZAS



**Activa el interruptor (2) para desaguar la habitación de las cajas.**




**ESCARAMUZAS SUBACUÁTICAS**

Lara puede hacerse con una pistola de arpones que le permite luchar bajo el agua. Sin embargo, casi siempre es mejor (para tu salud) atraer a los enemigos cerca de la superficie, salir del agua y dispararles desde tierra firme. Hazlo así cuando te sea posible.

Lara empieza este nivel en las profundidades del océano con una cantidad de oxígeno que disminuye con gran rapidez. Y lo que es peor, ¡los tiburones locales se han encaprichado de ella!

Gira a la derecha y sigue el rastro de escombros para hallar el barco naufragado. Para entrar en él, baja por el agujero junto al ancla oxidada del rincón para salir a una piscina. Sal a por aire, pero no te entretengas: los tiburones aún van detrás de ti. Nada a través del agujero subacuático hacia la siguiente estancia, y luego a través de un agujero pequeño (arriba) a una nueva estancia. Pasa enseguida a la sala contigua a través del siguiente agujero. Tira de la palanca (1) del fondo a la izquierda con el fin de abrir la trampilla. Nada hacia abajo y por el pasadizo. Luego pasa por el agujero del techo para emerger en una piscina larga.

Nada a través del agujero que hay debajo de la pila de cajas para salir a una piscina pequeña. Sal por el otro lado y sigue el pasadizo. Dale al interruptor (2) del final para desaguar la piscina larga. Vuelve a ésta y salta mediante las cajas al saliente alto, que lleva a una sala cuadrada. Salta a su interior de espaldas y aúpate otra vez al saliente



**Dale al interruptor antes de que el fuego te vuelva a alcanzar.**

para atraer al guarda, disparándole entonces desde arriba. (Ver Secreto 1.)

Da un paso atrás hacia la trampilla grande, listo para agarrarte al borde y auparte cuando se abra. Ahora dispara a los guardas de debajo.

**Secreto 1: Dragón de piedra**

¿Y a esto lo llaman secreto? Tras matar al guarda, rodea la trampilla sin más para pillártelo.

**Secreto 2: Dragón de jade**

Tras salir de la sala del agua poco profunda, dale al interruptor de la izquierda: dispones sólo de 16 segundos para alcanzar la puerta secreta. Corre por el pasadizo, saltando los conductos y tuerce a la izquierda para cruzarla. Nada a la cueva subacuática para hacerte con tu premio.

**Secreto 3: Dragón de oro**

Nada otra vez hasta el fondo y recoge el secreto que se halla a la derecha del pasadizo del interruptor. Prepárate a eludir barracudas mientras subes de nuevo a la superficie.

Déjate caer y sube por las cajas para dar un salto largo y agarrarte a la abertura alta. (Ver Secreto 2.) Recorre el



**Dispara a saco a través de la trampilla.**

pasadizo amplio saltando los conductos. Tuerce la primera a la derecha y sube junto a la escalera (a oscuras) para entrar en la sala pequeña. Dale al interruptor (3) para abrir una puerta en algún otro lugar.

Vuelve a tirarte y sigue por el corredor estrecho. Gira a la derecha para enfilar el pasadizo ancho (fíjate en las llamas del corredor de la izquierda). Síguelo hacia la derecha para hallar la puerta recién abierta. Dentro, dale al interruptor (4) para extinguir los dos primeros fuegos del corredor que has rodeado antes. Va por tiempo, o sea que vuelve allí rápidamente y dale al interruptor (5) junto al segundo fuego antes de salir de ahí de un salto a la izquierda.

Ahora ve a la derecha desde el corredor de las llamas y hacia el agua poco profunda. Sube por la puerta recién abierta y acciona el interruptor (7) que apaga el segundo grupo de fuegos. También hay un tiempo límite, así que vuelve enseguida por los corredores al interruptor anterior (4), que extingue los dos primeros fuegos, y regresa luego para pasar los fuegos antes de que se aviven de nuevo: tienes el tiempo justo. Acciona el interruptor (6) del final para abrir la puerta.

Salta al agua, atrae fuera a la barracuda y dispárale desde la orilla. Ahora pasa nadando por la trampilla y sube con rapidez por los demás agujeros (ve girando para ir subiendo en espiral) para tirar de la palanca (8) que hay casi arriba de todo. Nada hacia abajo y pasa por la puerta abierta para darle al interruptor (9). Sube otra vez a toda velocidad por el pozo para salir a por aire. (Ver Secreto 3.)

Sal del agua y corre al agujero del final del pasadizo. Caes a una sala rocosa. Ve hacia la izquierda y tírate por otro agujero para salir a una sala enorme. Ve al rincón y tira dos veces de la caja: úsala para subir al saliente alto. Acciona el interruptor (10) de aquí para hacer que caiga las rocas a la sala enorme. Cuando vuelvas, sube a saltos por las rocas para volver a través del agujero por el que entraste (junto a la escalera de la derecha): salta hacia delante y agárrate desde la pared. Dirígete a la izquierda doblando la esquina para subir al saliente. Sigue el pasadizo y pulsa el interruptor (12) que abre una puerta más adelante.

Retorna a la sala, tírate otra vez y salta por el otro agujero del techo (junto a la escalera) para llegar a otra sala rocosa con montones de pendientes. Dirígete a la derecha, salta al lado derecho de la roca inclinada junto a la pared y sube andando hacia la izquierda por las dos siguientes. Ahora da un salto largo en diagonal en dirección izquierda para caer en la roca alta.

Sube a la siguiente roca y al interior de un pasadizo. Avanza por él y dale al



**Salta sin miedo para llegar a esa roca.**

interruptor (11) que llena una piscina más adelante.

Tírate y deslízate de espaldas por las rocas; pasa luego por el agujero para llegar a la sala enorme. Ve por las rocas, más allá de la trampilla grande, hacia la abertura pequeña y elevada. Sigue el pasadizo tortuoso y salta a la piscina profunda. Ten cuidado con el buceador al sumergirte hacia el túnel subacuático: más vale que lo pases de largo. Sal del agua al final del túnel y dispónte a luchar con dos guardas. Pulsa ahora el interruptor (13) para abrir la última puerta. Crúzala para salir.



**Dale al interruptor y, a continuación, coge el secreto.**



El interruptor 10 mata dos pájaros de un tiro. Literalmente. Abre las trampillas para tirar un montón de rocas a la sala grande desde la habitación de arriba. En segundo lugar, te permite volver a subir por los agujeros F y G, así como escalar al pasaje elevado del extremo derecho. Al volver a pasar por el agujero F hacia la estancia rocosa del principio, la mayoría de los pedrolos habrán caído y podrás alcanzar el interruptor 12.

SECRETO 2

Enemigo humano

Cartuchos escopeta

10 Interruptor/palanca

Mover bloque

13 Interruptor/palanca

Buceador

FINAL

Enemigo humano

Botiquín grande

12 Interruptor/palanca

TUBERÍAS

07 Interruptor/palanca

05 Interruptor/palanca

06 Interruptor/palanca

03 Interruptor/palanca

TUBERÍAS

FUEGOS

11 Interruptor/palanca

14 Interruptor/palanca

04 Interruptor/palanca

Barracuda

Botiquín pequeño

02 Interruptor/palanca

Arpones

Enemigo humano

Enemigo humano

09 Interruptor/palanca

SECRETO 3

Enemigo humano

Cartuchos escopeta

08 Interruptor/palanca

INICIO

Tiburón

01 Interruptor/palanca

SECRETO 1

Lara empieza el nivel sumergida en las profundidades del océano y tiene que llegar rápidamente a la primera piscina para salir a la superficie y tomar aire antes de que se ahogue. Es fácil encontrarla: limítate a seguir la senda de barriles y otros escombros del submarino amarillo hasta que veas el naufragio. Nada hacia el ancla de la esquina y métete por el agujero para emerger en la piscina. Coge aire, pero no te duermas en los laureles: ilos tiburones te pisan los talones! (y los melones, puestos a rimar...).

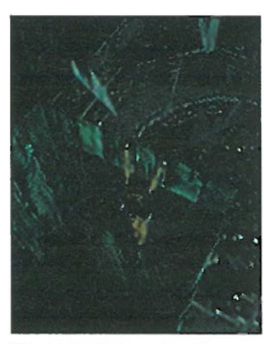



# EL MARIA DORIA

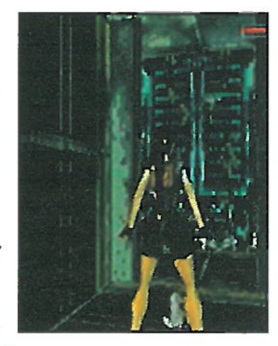
**Secreto 1: Dragón de piedra**
Enciende una bengala y salta en el rincón de cerca de la izquierda para llegar al pasadizo oscuro. Mata al guarda y síguelo hasta el final. Déjate caer para recoger el secreto. Sube otra vez y mata a otro guarda en tu camino de regreso.

**Secreto 2: Dragón de jade**
Sube al lugar de donde vinieron los barriles y dispónte a esquivar unos cuantos más: da una voltereta hacia atrás y salta a izquierda y derecha. Vuelve a subir ahí y píllate el secreto.

**Secreto 3: Dragón de oro**
En lugar de ir a la derecha, ve recto hacia el pilar brillante. Sube nadando por detrás de él para emerger en una cueva con el secreto. Este sitio también sirve para tomar aire cuando vas a por la llave del camarote.



**Tírate desde los cristales para coger la llave del pasillo.**



Tírate al agua. Mata o evita al buceador. Ve por el pasadizo subacuático. Sal a la superficie y toma el botiquín grande. Deslízate de espaldas por la pendiente y agárrate al borde. Tírate a las baldosas inestables y agárrate al caer: perderás un montón de energía. Dispara a los dos guardas y métete en la sala que tiene el mobiliario vuelto hacia arriba (ver Secreto 1). Tira una vez del bloque, ve a la parte de detrás, empújalo y luego empújalo dos veces más hacia el corredor oscuro. Haz lo mismo con el siguiente bloque para poder tirar del tercero y descubrir así dos pasadizos.

Ve por el de la derecha y déjate caer tras desenfundar las pistolas, a punto para los tres guardas que llegan (incluido uno detrás de ti). Cuando ya críen malvas, ve a la estancia grande y cárgate al guarda de la pasarela de encima. Acércate a la plataforma inclinada del fondo a la derecha junto a la pasarela superior y salta para asirte a ella. Aúpate, ve a la izquierda, salta de espaldas y agárrate para desplazarte colgando a la izquierda hacia donde está el malo muerto. Tras agenciarte la munición de su automática, desplázate más a la izquierda y encarámate por el otro lado. Corre hasta el final y da un salto largo hasta el saliente del rincón. Toma el primer cortacircuitos (debes encontrar tres) y déjate caer. Dirígete a la izquierda y métete luego por el pasadizo de la derecha. Anda despacio por entre los cristales hacia el borde cercano del agujero. Salta de espaldas, agárrate, suéltate y sujétate al saliente inferior.

Súbete a tomar la llave del cuarto de descanso (Rest Room Key, 1). Gírate, salta desde el borde para agarrarte al lado opuesto del agujero y encarámate. Pasa poco a poco por entre los cristales y vuelve a la estancia grande. Regresa por el primer pasadizo a la sala de los bloques.

Avanza por el otro pasadizo para llegar a una sala marrón. Inserta la llave en el rincón de más a la derecha para abrir las ventanas. Pulsa el botón (1) a fin de abrir las ventanas de enfrente; rueda para disparar al guarda que viene por ahí. Dale al interruptor (2) para abrir la puerta superior que hay en la sala con la pasarela de arriba. Antes de volver a desplazarte con las manos hacia allí, dale de nuevo al interruptor de delante para cerrar las ventanas.

Cruza la entrada superior y ve al pasadizo de las puertas. Abre la segunda, crúzala y cuélgate/suéltate. Lleva el bloque al otro rincón a base de tirones y empujones para poder sacar el de encima. Pulsa el interruptor (3), súbete al bloque y cruza la puerta abierta. Sigue el pasadizo hasta una sala y ve luego al pasadizo contiguo, disparando al guarda.

Ve a la siguiente sala y tira del bloque para encontrar la llave oxidada (Rusty Key, 2). Luego lleva el bloque debajo del interruptor (4) de la esquina. Sube, púlsalo para abrir la puerta y sal de vuelta al corredor de las puertas. Encamínate a la derecha y usa la llave para abrir la puerta. Cuélgate/suéltate a la sala y lleva el bloque al final del saliente para poder tirar dos veces del bloque superior hacia fuera. Empuja el que hay detrás y sigue avanzando por el pasadizo hasta la siguiente sala. Corre por las baldosas inestables, saltando los barriles que vienen rodando por la derecha. (Ver Secreto 2).

Sube a la entrada de la sala y cárgate al guarda. Tírate por el agujero a una balsa de madera. Sumérgete hacia la palanca (5) y tira de ella para abrir durante unos instantes una puerta que hay en la sala de encima. Vuelve a subir enseguida por el agujero (desde el lado de la balsa es más fácil) y crúzalo para darle al interruptor que hay allí (6). Cruza la siguiente puerta, deslízate de espaldas por la pendiente hacia la trampilla que se abre y sujétate al saliente para auparte justo antes de que se cierre (si vas demasiado aprisa, ponte a saltar de pendiente a pendiente). Sube al pasadizo y dale al interruptor (7) para abrir una puerta en el otro pasadizo de encima de la sala de la balsa. Salta cuesta arriba para subir allí.

Ve a la sala grande y dispara a los tres guardas (dos están debajo). Pulsando el interruptor (8) se abre una trampilla, pero puedes bajar al saliente inferior sólo con saltar de espaldas desde cerca del interruptor y agarrarte. Ve a por el segundo cortacircuitos del rincón. Dale al interruptor (9) que hay aquí abajo para vaciar la piscina de la balsa. Acércate al rincón donde hallaste el cortacircuitos y la trampilla del otro lado se abrirá temporalmente: corre hacia allí y sube. Regresa a la sala de la balsa y cuélgate/suéltate por el agujero para reducir el daño de la caída.

Abre la puerta de válvula del rincón y ve pasadizo arriba para subir a un pasadizo rojo. Tírate al final para hallar el tercer cortacircuitos. Dale al interruptor del rincón (10), sube de vuelta al pasadizo, gira a la derecha para tirarte por la trampilla abierta de regreso a la sala marrón y mata a los dos guardas. (Nota: si no alcanzas el cortacircuitos, haz esto primero y a continuación dale al interruptor de la sala marrón para cerrar las puertas.)

Retorna por medio de la sala de los bloques al lugar por el que te dejaste caer por primera vez a través de las baldosas inestables. Salta a la piscina pequeña y nada por el túnel hasta que empieces a nadar hacia arriba para tirar de la palanca (11); luego sube a la superficie. Sal enseguida para disparar a los tres guardas que hay allí. Inserta uno a uno los cortacircuitos para extinguir las llamas.

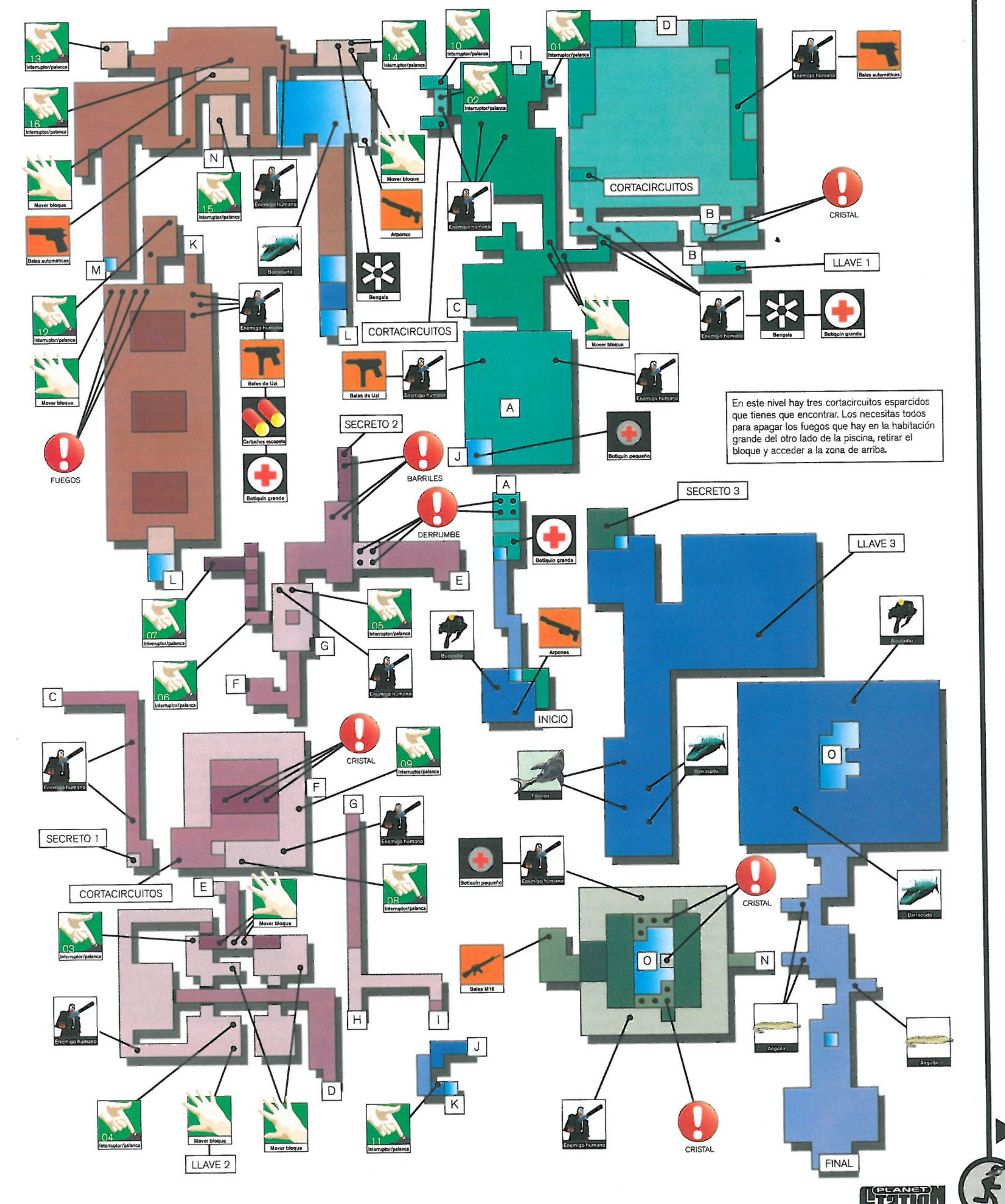


Inserta los cortacircuitos para extinguir los fuegos.

Tira tres veces del bloque y úsalo para subir al pasadizo de encima. Mata al guarda y dale al interruptor (12). Baja de vuelta al pasadizo y da un salto largo al saliente de enfrente. Da otro para asirte al siguiente saliente, luego repítelo y salta al pasadizo del final. Tírate al agua. Nada hacia el pasadizo de la luz parpadeante. Dispara a la barracuda desde la parte poco profunda y nada a través de la piscina grande al pasadizo del fondo a la izquierda. Mata al guarda y entra en la estancia grande que mira al mar. Abre la puerta del fondo y crúzala. Dale al interruptor (13) y vuelve enseguida por la sala que mira al mar a la puerta de enfrente antes de que se cierre. Empuja el bloque para revelar un interruptor (14). Acciónalo para abrir una trampilla. Vuelve a través de la sala con vistas al mar y gira a la izquierda al final. Enciende una bengala y recorre el pasadizo oscuro para hallar el portillo abierto.

Tírate al agua y pasa a nado los tiburones y barracudas. (Ver Secreto 3). Sigue la caverna hacia la derecha (fuera de la sala con vistas al mar) para encontrar la llave del camarote (Cabin Key, 3). Vuelve a la sala que da al mar y ve por el pasadizo del fondo a la derecha. Enciende una bengala y usa la llave del camarote para abrir la puerta. Dale al interruptor (15) de dentro para abrir una trampilla en la sala de la vista al mar. Vuelve allí y tírate por el nuevo agujero para empujar la caja foso abajo. Súbete a ella y dale al interruptor (16) para abrir una trampilla en el techo del camarote. Regresa allí y sube. Sigue el pasadizo y déjate caer a una sala grande con agua en el fondo. Pela a los dos guardas de debajo y tírate desde el hueco de la derecha (mirando desde la entrada) a la plataforma con el fin de alcanzar la pasarela inferior. Hazte con los objetos de los malos y recorre el pasadizo oscuro para hallar tres cartuchos de M16.

Deslízate al agua evitando el cristal. Esquiva a los submarinistas y dirígete al barril marrón. Baja nadando a su izquierda y pasa por la amplia abertura. Sigue el pasadizo mientras esquivas las anguilas. Sal a la sala azul a tomar aire y nada a la sección mohosa.




En este nivel hay tres cortacircuitos esparcidos que tienes que encontrar. Los necesitas todos para apagar los fuegos que hay en la habitación grande del otro lado de la piscina, retirar el bloque y acceder a la zona de arriba.

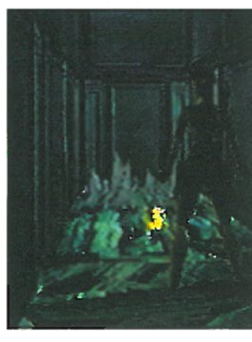


# LOS ALOJAMIENTOS

**Secreto 1: Dragón de piedra**
Desde el último pistón, da un salto largo para sujetarte al saliente de la derecha, donde se halla el secreto a simple vista.

**Secreto 2: Dragón de oro**
Tuerce en el primer giro a la derecha y salta desde el borde del foso de los cristales (puedes ver el secreto debajo) para agarrarte al oscuro saliente alto. Aúpate y déjate caer por la baldosa inestable para hacerte con el secreto. Pasa despacio por entre los cristales y sube.

**Secreto 3: Dragón de jade**
Pisa la baldosa inestable de la parte poco profunda. Evitando/disparando a la barracuda, nada por el agujero y métete por el pasadizo en una gran cueva subterránea donde te espera el secreto.





Pasa nadando por el agujero y tira de la palanca (1) que hay a su izquierda para abrir la trampilla de encima. Sube por ella a la superficie y sal. Mata al guarda que llega. Ve a la estancia grande y salta hacia arriba y al otro lado del motor. Métete por el pasadizo rojo del fondo a la derecha y síguelo. Tírate al pasadizo inferior y dispara a los dos guardas. Ve al final y tuerce a la izquierda para ver una sala, pero salta a la izquierda para evitar los barriles y prepárate a disparar a otro malo.


Arriba de la sala de los pistones.

Ve a la sala de las llamas. Para pasar la última, salta a la grieta desde lo alto de la cuesta y desplázate a la derecha. Dale al interruptor (2) del final para extinguir las llamas, sube por tu izquierda a una sala pequeña y luego vuelve a subir. Sigue el pasadizo y dale al interruptor (3) antes de dejarte caer por el agujero. Vuelve a la sala de máquinas y verás que los pistones han cambiado de posición. Sube a la derecha y salta hacia el pistón. Salta mediante los otros hasta el último. (Ver Secreto 1.) Si puedes, mata al guarda del pasadizo de enfrente antes de cruzar de un salto. Sigue el pasadizo y empuja tres veces el bloque. Baja por las escaleras y empuja el siguiente bloque que ves. Tírate y pulsa el interruptor (3) de arriba (que accionaste antes). Sube otra vez y retorna a la sala de máquinas.

Salta por los pistones y da un salto largo desde el que hay más al fondo para asirte al saliente de la derecha. Dale al interruptor (4) que hay allí para anegar la sala de las llamas. Salta de vuelta al pistón para dejarte caer sin peligro al suelo y vete a la sala inundada. Tira de la palanca (5) a la derecha de la entrada para abrir la puerta del fondo. Nada a través de ella y baja por el agujero. Tras evitar/matar al buceador, pasa por el siguiente agujero a tomar aire en una salita azul. Tírate otra vez y nada a través del hueco junto a las algas. Da un rodeo para accionar el interruptor (6), ¡esquivando al pedazo de serpiente marina que hay por allí! Vuelve nadando a la estancia y sube por la trampilla abierta para ir a parar a una sala grande.

Mata al guarda de encima. Si quieres, puedes ahorrarte esta sección (ver Atajo). Salta al saliente de en medio y pulsa el interruptor (7) para abrir la puerta de delante. Crúzala y pulsa ambos interruptores (8 y 9) para alzar durante unos momentos las trampillas de enfrente, luego ve rodando y da un salto largo hacia la de la izquierda. Desplázate enseguida a la derecha con las manos antes de que vuelvan a bajar.

Al final, aúpate y dale al interruptor (10). Vuelve a la sala anterior, en uno de cuyos rincones se ha abierto una trampilla. Ponte de cara al bloque inclinado del rincón y salta hacia delante, salta dos veces más para agarrarte a la viga azul de arriba y encarámate. Tira del bloque y luego empújalo para poder desplazarte con las manos en dirección izquierda hacia el otro lado. Sube la cuesta, gira a la izquierda y da un brinco al pasadizo alto.

**Atajo:** En vez de hacer todo esto, puedes llegar directamente al área


Desplázate colgada por la sala de la rampa.

superior de la sala desde el saliente de en medio. Ponte en el extremo opuesto al interruptor y ve a la plataforma de rejilla de encima de la tercera rueda dentada. Gira a la derecha y salta desde el borde para asirte a la viga azul (si estás demasiado lejos no podrá saltar). Aúpate y ve cuesta arriba, gira a la izquierda y salta al pasadizo alto.

Ve recorriendo el pasadizo y dispara al guarda. (Ver Secreto 2.) Gira la segunda esquina a la derecha y deslízate por la pendiente, saltando sobre las baldosas inestables. Dispara a la barracuda en la parte poco honda. (Ver Secreto 3.) Vadea por el agua para llegar a la sala inclinada. Graba aquí la partida: lo que viene ahora puede ser complicado. Corre hacia delante desde la entrada al bloque inclinado, da entonces un salto largo en diagonal hacia el agujero, girando a la izquierda en el aire para ponerte de cara al lado izquierdo del pilar. Aúpate enseguida antes de que cedan las baldosas o no podrás llegar a él; bueno, podrías si saltaras a la cuesta desde la zona que hay al otro lado del agujero y dieras volteretas hacia atrás, pero es más sencillo volver a cargar tu posición.

Desplázate a la derecha con las manos hasta que puedas encaramarte. Ve por la cuesta a través del pasadizo de enfrente para llegar a una sala adornada con unas escaleras: mata al guarda que baja por ellas. Baja las escaleras y dispara desde el balcón al tipo que hay en el suelo de mármol a cuadros de debajo. Ve a tirar de la caja y baja luego de un salto a la sala a cuadros. Elimina a otro par de guardas mientras vas a la izquierda. Déjate caer y tira del bloque hacia fuera para dar con la llave del teatro (Theatre Key, 1). Vuelve a subir y mata a otro guarda antes de ir al piso de arriba. Ve a la derecha por el pasadizo y dispara al guarda; luego usa la llave para abrir las ventanas. Ve a la izquierda subiendo por las escaleras hasta el teatro y silencia al guarda. Ve a la derecha por los asientos y pégale un tiro al tipejo del balcón.

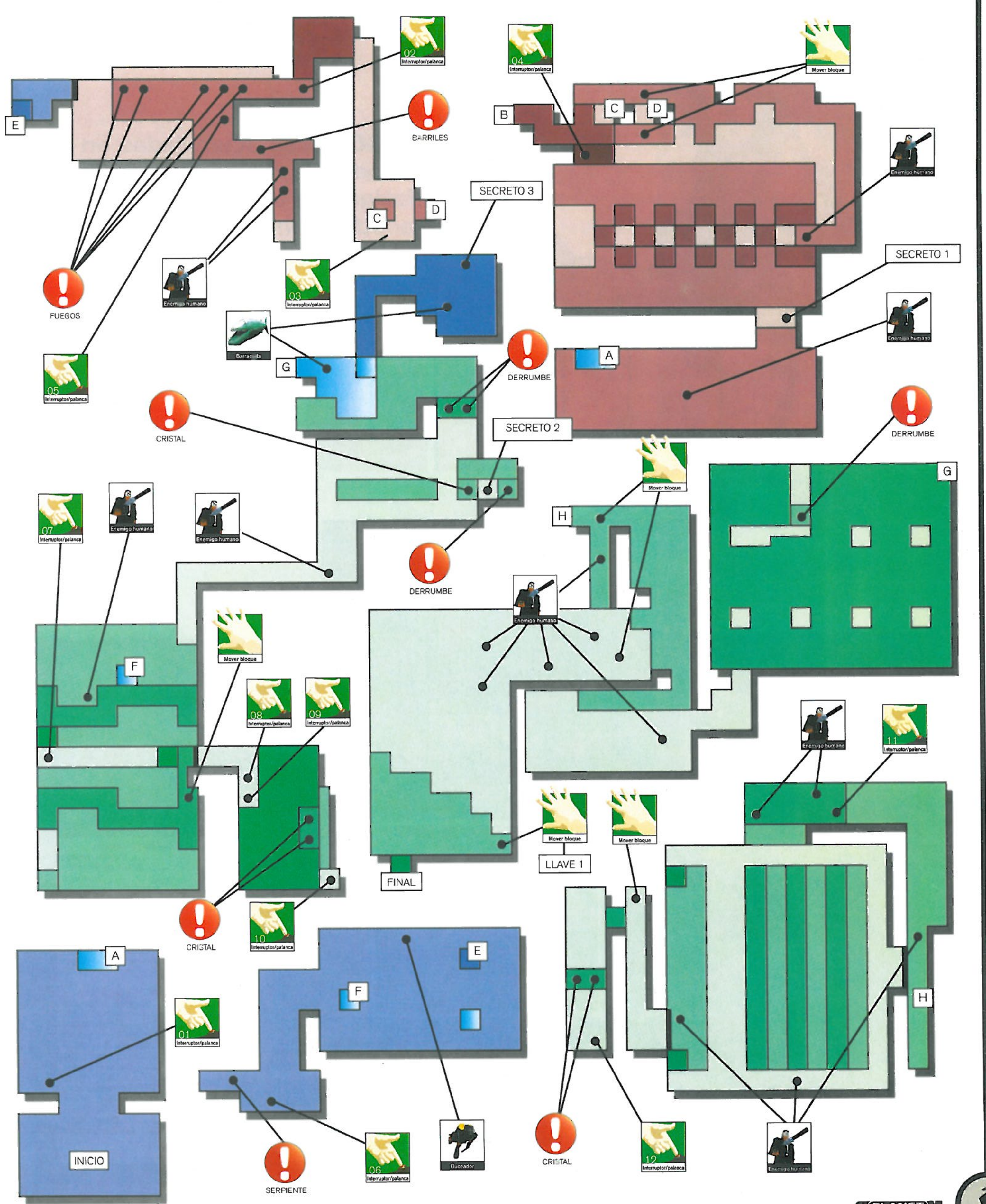
Salta ahí arriba y dispara a otro maloso. Dale al interruptor (11) para abrir la parte izquierda del telón del escenario. Ve ahí abajo y cárgate a otro matón mientras vas detrás de la cortina. Saca el bloque a rastras del final del corredor oscuro y úsalo para subir al saliente alto. Tírate por el otro lado, enciende una bengala y salta el foso de cristales.

Pulsa el botón (12) del final para anegar la sección baja de la sala a cuadros. Ve de vuelta al escenario y sube por el teatro. En las escaleras que bajan a la sala a cuadros aguarda otro pistolero. Tras liquidarlo, ve a la piscina a nadar hacia la puerta de salida. Ya puedes tumbarte con los pies en alto y tomarte un tentempié como recompensa.


Ahora puedes nadar hasta la salida.

**CONTINUARÁ...**
No podemos vivir sin Lara, así que en el próximo número volveremos con la tercera parte de la guía. No le harás un feo, ¿verdad?




02 Interruptor/palanca
04 Interruptor/palanca
Mover bloque
E
B
C
D
BARRILES
Enemigo humano
C
D
SECRETO 3
FUEGOS
03 Interruptor/palanca
SECRETO 1
Barracuda
G
A
05 Interruptor/palanca
DERRUMBE
CRISTAL
SECRETO 2
DERRUMBE
G
07 Interruptor/palanca
Mover bloque
H
DERRUMBE
F
08 Interruptor/palanca
09 Interruptor/palanca
11 Interruptor/palanca
Mover bloque
LLAVE 1
FINAL
CRISTAL
10 Interruptor/palanca
A
E
F
01 Interruptor/palanca
H
INICIO
SERPIENTE
06 Interruptor/palanca
Buceador
CRISTAL
12 Interruptor/palanca

Editor: Working Designs
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas




Con **60 horas** acumuladas en la tarjeta de memoria, los **infatigables** aventureros de *PlanetStation* hemos pospuesto **vida**, **amor** y búsqueda de la **felicidad** para brindarte la segunda entrega de...

# ALUNDRA

**Mapa del mundo de Alundra**
A .................. Pueblo de Inoa
B................ El bar de Riverside
C .......................... Santuario
D............ Acueducto subterráneo
E.............. La guarida de Nirude
F.............. La mansión de fuego
G............ Los bosques de Murgg
H............. La torre del gran árbol
I ............... La mansión de hielo
J............... La montaña de Torla
K ..... La estatua del rey de la nieve

**Mapa del pueblo de Inoa (Arriba)**
1 .............. Septimus el inventor
2...................... Ayuntamiento
3 ....................... Jess el herrero
4............. Casa de Sierra y Sybill
5.............. Naomi la de la tienda
6............ Casa de Gustav y Elene
7 .................... Yustel el adivino
8 ......................... Casa cerrada
9 ............. Casa de Nadia y Myra
10 ................ Bonaire el del surf
11 ............. Casa de Lutus y Fien
12 ...................... Giles y Kisha
13................... Casa de Wendell

## EL ESTAFADOR

Tras descubrir que Ronan ha estado rezando a dioses oscuros, habla con Sybill, quien te mostrará el futuro en forma de sueño. Acércate a la casa de Lutus y baja de un salto por la chimenea. Una vez dentro, abre el cofre de entre las camas y recoge el pase secreto. Sal del pueblo y ve por el Oeste hacia el bar Riverside. Enseña el pase al barman y permitirá a Alundra bajar al casino de debajo. Completa todos los juegos del casino y vuelve al bar. Charla con el barman y te hablará acerca del capitán Merrick. Bébete lo que te pone y vete. (Nota: Alundra puede volver siempre que quiera al Riverside a jugar en el casino.)



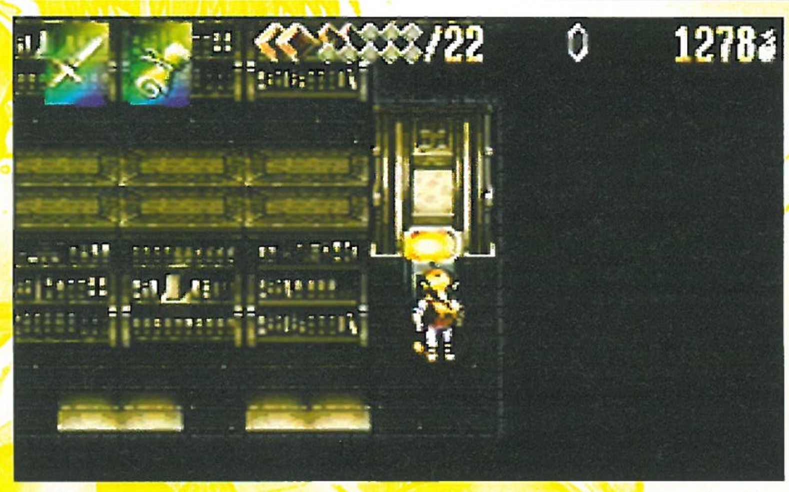



Ve a la tienda de medallones y dialoga con Merrick, quien te revelará la trascendencia de los halcones dorados. Tras hablar con Merrick, regresa a Inoa.

## SECRETO DEL SANTUARIO

Ve a casa de Meia y habla con ella. Ve al santuario a conversar con Septimus. Cuando termine de hablar, ponte ante la puerta de la casa de Ronan. Usa el pergamino del viento (Wind Scroll) para romper una ventana y salta a través de ella. Cuando Septimus esté en la puerta de entrada, síguelo al altar. Habla con él, quien mandará a Alundra registrar el piso de arriba.



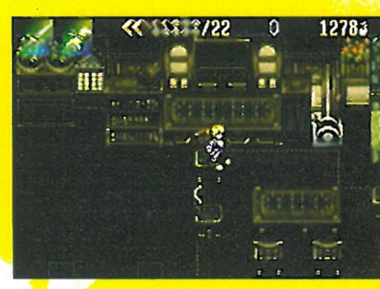



Sube por la escalera a mano derecha y cruza la puerta. Ve a la derecha y dispara a la palanca de detrás de las plantas con el arco. Cruza la puerta abierta por la palanca y examina la estantería. Vuelve con Septimus y habla de nuevo con él. Cuando haya pulsado el interruptor del suelo, cruza la puerta al Oeste.

Cruza la puerta abierta del final del pasadizo y dispara a los dos interruptores. Una vez activados ambos interruptores, del techo caerá una placa de presión. Habla una vez más con Septimus y haz que active la trampa de la bola de pinchos. Sube por la escalera de la izquierda y enfila el corredor. En el dormitorio del Sur ha aparecido un agujero en el suelo. Tírate por él para activar la placa de presión de debajo.

La puerta de la sala de enfrente se abrirá al activar la placa. Cruza esta puerta e intenta conseguir el libro que hay ahí. Vuelve al piso inferior; habla con Septimus y te ayudará a hacerte con el libro. Con el libro ya en tu poder, vuelve a la estantería del otro lado de la galería. Pon el libro en el hueco que hay y vuelve a la galería.

Habla con Septimus y haz que accione el interruptor que ha hallado. Ve por la puerta del Este y enfila el corredor de allí. Pasa por la puerta recién abierta encima y examina las sillas. Empuja a la derecha la silla izquierda, hacia arriba la silla derecha, y a la izquierda la del medio. De este modo pondrás las sillas contra la pared, dejando un hueco entre cada una, y activarás con ello una palanca. Dale a la palanca y toma el recipiente de vida del cofre.



Vuelve al corredor y entra en la sala del Sur. Las sillas que hay allí se moverán por impulso propio. Devuelve enseguida las sillas a sus posiciones originales para descubrir otro libro. Llévalo al piso de arriba y ponlo en el espacio vacío de la estantería. Pisa la placa que queda al descubierto y regresa al corredor.

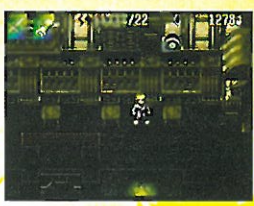
Cruza la puerta que se ha abierto y usa la mesa y las sillas para cruzar hasta la palanca. Acciónala y usa mesa y sillas para alcanzar el cofre. Toma la llave del cofre y vuelve al altar.

Habla con Septimus y usa la llave en el agujero. Baja las escaleras y conversa con Ronan. Cuando deje de hablar, vuelve al pueblo.

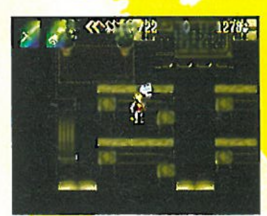
## LA SALIDA DE SYBILL

Cuando Alundra va al piso de abajo, Jess le da el guante de potencia. Entonces entra Septimus y les dice que ha muerto Sybill. Llégate a casa de Sybill y habla con Fein. Luego ve al cementerio y habla con más aldeanos. Vete del cementerio y Septimus te saludará. Regresa al pueblo y ve a casa de Myra. Habla con Septimus y éste distraerá a Myra. Ve dentro y sube a la habitación de Meia. Habla con ella para entrar en su subconsciente.

Tras hablar con Meia, ve al Oeste y usa las plataformas móviles para llegar



**Para abrir el pasaje secreto tienes que colocar las sillas así.**



**Alundra necesitará la ayuda de Septimus para mantener el libro a buen recaudo.**

**Cuando Jess muere, Alundra se queda con su casa. (Un problema que se ahorra, porque tal como está hoy día la vivienda...).**





**Aparta las espinas que ocultan la estatua y destrúyela para encontrar a Meia.**

al cofre del saliente alto. Sube las escaleras del Este y usa la plataforma flotante para cruzar el hueco. Sigue el sendero para llegar a Meia y habla con ella, que volverá a huir. Tírate del saliente y ve al Norte: una de las dos cuevas selladas que hay allí, ahora estará abierta. Entra en la cueva y dale a la palanca más baja. Salta a la plataforma que empieza a subir y da un brinco hasta la siguiente palanca. Acciónala para bajar otra plataforma. Luego usa la plataforma más baja para llegar a la estatua. Golpea la estatua repetidas veces y se romperá, revelando a Meia. Cuando Meia se escape, pisa el pedestal en el que se ocultaba para revelar una secuencia onírica.

Vuelve al cofre que contenía el recipiente de vida y habla de nuevo con Meia. Vuelve adonde estaba la primera cueva y cruza la puerta recién abierta que hay cerca. Cruza las plataformas inestables para llegar a la placa de presión y písala. Ve por las plataformas recién reveladas para llegar a la estatua de Meia y rómpela como antes. Vuelve al cofre que contenía el recipiente de vida y encamínate al Norte. Habla con Meia, cruza luego hacia los salientes altos y entra en la tercera cueva.

Tírate al agua, al lado izquierdo de tu posición inicial, y nada por el camino. Sube las escaleras y recoge la jarra ardiente. Salta para lanzarla a la derecha y destruir el espino del agua. Vuelve a la plataforma de partida y cruza hacia las dos jarras llameantes. Toma una y salta de vuelta a la plataforma inicial. Salta al saliente de la izquierda y salta/lanza la jarra para incendiar otro de los arbustos del agua. Vuelve a por la otra jarra. Cruza las dos plataformas móviles que hay a la derecha y quema el arbusto del rincón superior. Sumérgete y nada hasta llegar a las escalaras que dan a la estatua. Destrúyela como antes y vuelve afuera.

Ve al Sur para encontrarte otra vez con Meia. Cuando salga huyendo, sube las escaleras al Este para llegar a otro grupo de tres cuevas. La de la izquierda estará abierta, así que ve por ella.

Ve hacia delante y pisa la placa de presión. Cruza a la placa de la derecha, usando la plataforma recién creada. Activa la placa de ahí y salta a la plataforma móvil del Norte. Cuando la plataforma esté a mitad de camino de llegar a lo alto de la pantalla, salta a la izquierda para llegar a la placa del medio. Actívala y vuelve a la plataforma móvil de la derecha. Salta a la plataforma que ha empezado a moverse al Norte. Luego cruza a la izquierda para llegar a otra placa. Salta a la plataforma móvil del Este y desde allí da un brinco hacia la última placa de presión. Al hacerlo caerá un barril: recógelo y ponlo en la primera placa de presión que activaste. Usa el barril para llegar a la estatua y rómpela como antes.

Vuelve fuera y dirígete al rincón del Sudoeste a encontrar a Meia. Cuando huya, vuelve al nuevo grupo de cuevas y cruza la del medio. Usa las dos palancas de la cueva para detener los bloques móviles. Si los paras en el sitio adecuado, formarán una escalera. Es muy complicado de hacer pero, siempre que los apiles uno encima del otro, puedes usar el mayal para darles la forma correcta a base de golpes. Usa los bloques para alcanzar las placas de presión que hay a cada lado de la pantalla. Una vez activadas, las placas hacen que suban las dos piedras del centro de la sala, permitiendo a Alundra llegar a la estatua. Tras romperla, ve de nuevo en busca de Meia.

Esta vez Meia se esconde cerca de la cueva del rincón del Nordeste. Cuando huya, pasa por la entrada que se descubre. Vete del saliente a la cueva para hacerte con el barril y colócalo cerca de las escaleras de la entrada de la cueva. Vuelve y toma la jarra ardiente y luego regresa con el barril. Sube a la más pequeña de las dos plataformas flotantes y salta/lanza la jarra contra el arbusto. Salta enseguida a la plataforma flotante más grande y desde allí brinca al arbusto ardiente. El fuego debería apagarse, permitiendo a Alundra golpear la última estatua.

Deja la sala y habla con Meia, quien se esconde en la entrada de la última cueva cerrada. Accede a jugar al escondite con ella. El objetivo del juego es ir desde la parte baja de la pantalla a arriba del todo sin ser visto. Usa enseguida los pilares para cubrirte cuando Meia esté cantando para ir acercándote a ella. Cuando la toques, abrirá la puerta. Esto permite a Alundra salir del sueño. Cuando Alundra aparezca de nuevo en la casa, sal afuera y charla con Septimus.



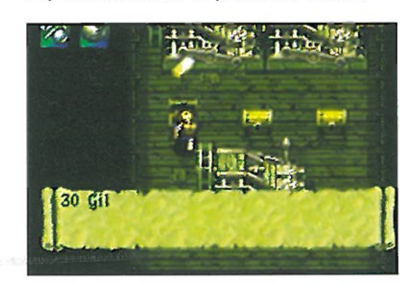
**Las palancas tiene que ser derribadas para que los bloques se conviertan en escaleras.**



## ACUEDUCTO SUBTERRÁNEO

Habla con Jess cuando Alundra despierte. Luego sal del pueblo y ve por el Sur a la cabaña de Nava. Tras una breve charla, Nava da a Alundra la habichuela. Úsala con el tiesto de la cabaña de Nava. La planta permite a Alundra saltar al cofre del estante y hacerse así con el halcón dorado. Cuando tengas el halcón, sal de la cabaña y dirígete al Noreste para llegar al molino de agua.

Habla con Meia fuera del molino de agua y entra en la timonera. Abre los tres cofres de dentro para conseguir algunos objetos y luego vete. Pasa nadando por la puerta grande en medio de la cara de piedra; desde allí, nada al Norte. Al llegar a un grupo de postes en el agua, súbete a ellos y dirígete a la maceta amarilla. Usa una habichuela con la maceta e impúlsate al saliente de encima. Cruza hasta el saliente de la izquierda, usando el poste del centro,




**Otro paisano muerto. ¿Será Ronan el asesino...?**

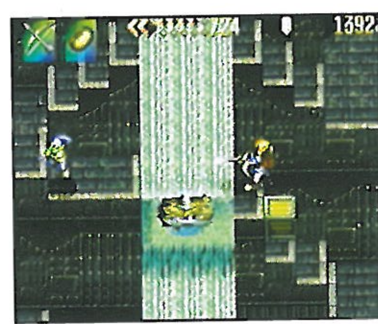




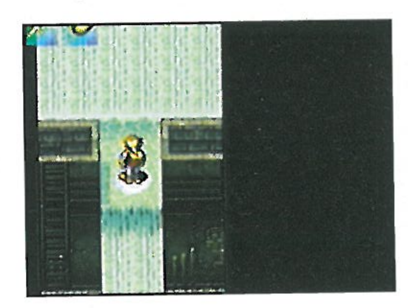

y pon allí una habichuela. Impúlsate al saliente usando la planta y cruza hasta el saliente de debajo de la cascada. Cruza el fondo de la cascada mediante los troncos que caen hasta llegar al cofre de la derecha. Toma el recipiente de vida de dentro y salta al tronco que cae a la izquierda. Baja en el tronco por la catarata de debajo. Cuando el tronco se acerque a la bola de pinchos, salta al tronco adyacente. Cuando éste empiece a desviarse hacia el remolino, salta otra vez al tronco anterior. Deja que el tronco te lleve a la derecha del todo de la pantalla y salta desde él al saliente de la derecha.

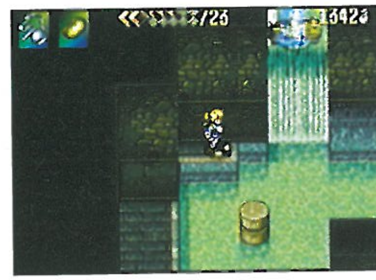
Ve al saliente de la derecha y dale al interruptor. Sube las escaleras que se han creado y entra en la siguiente piscina de agua. Nada a la izquierda para llegar a una parte poco profunda. Luego recorre el corredor del Norte hasta llegar a las cataratas. Encima de la cascada del medio hay una plataforma flotante. Salta hacia ella y bájate cuando llegue al fondo de la cueva. Ve al Sur desde el saliente y sal por la puerta que hay allí.

Baja a nado por la cascada y ve a la derecha cuando el río se bifurque. Sigue nadando a la derecha y sube al saliente del final del río. Ve hacia abajo,



Tras despejar el camino de goblins, salta por el tronco para llegar a la escalera.





luego a la izquierda, y cruza al otro extremo del puente. Dirígete al Norte y salta hacia la placa de presión de la derecha. Písala para abrir la puerta adyacente.

Cruza la puerta y sube por las escaleras de la izquierda. Usa los troncos que caen de arriba para cruzar los huecos de la cascada y sigue hacia arriba. Cruza la puerta en lo alto de la cascada para alcanzar la sala de máquinas. Una vez allí, cuatro duendes abordarán a Alundra. Mátalos a todos y golpea el motor hasta destruirlo. Acércate a la catarata y ve por detrás de ella.

Tírate al agujero secreto y hazte con el halcón del cofre. Ve por el saliente y regresa a lo alto de la cascada, a mano izquierda. Hay una puerta secreta oculta tras la cascada: crúzala y Alundra aparecerá de nuevo en la plataforma móvil. Vuelve por la plataforma móvil, y luego ve hacia arriba y a la derecha. Al llegar a la sala de cuatro troncos como poste, cruza la puerta de la parte superior de la sala.

Esta sala estaba antes llena de agua, y ahora debería estar vacía. Acércate a la puerta del muro del Norte y vete por ella. Al acercarte a las escaleras de la siguiente sala se activará una trampa de una bola de pinchos. Espera a que pase antes de correr enseguida escaleras arriba. Haz lo mismo en la siguiente escalera y vete por la puerta del Norte. Salta al agua en la siguiente pantalla y pasa a nado las bolas de pinchos. Sal luego por la puerta de arriba y Alundra se encontrará de nuevo en el exterior.

## LA GUARIDA DE NIRUDE

Ve por la izquierda al más alto de los dos pedruscos. Golpéalo hasta hacerlo caer para que destruya la roca de debajo. Tírate al fondo de la pantalla y ve a la derecha. Al llegar al saliente del mapa, sube por las escaleras del Norte. Cuando Alundra llegue a lo alto del castillo, baja al pie de la derecha. Cruza la puerta del pie para entrar en el castillo.

Sal de la primera sala por la puerta del lado Este y sigue a la derecha hasta que un duende descubra a Alundra. Empuja a la derecha la estatua de la izquierda para revelar una puerta. Crúzala y toma el barril. Tíralo para que




Los defensores del templo no son tan duros de pelar como parecían.

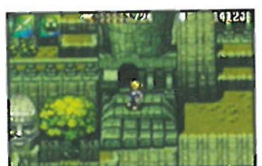
caiga cerca de la plataforma de detrás del interruptor. Pisa el interruptor, luego salta enseguida al barril y cruza la puerta antes de que se cierre. Toma el halcón dorado del cofre y vuelve al exterior del castillo.

Cuando Miming ha terminado de hablar, los duendes sellan todas las entradas y activan las defensas del castillo. Ve otra vez a lo alto del castillo, donde activaste la primera cabeza de piedra, y golpéala. Al romperle los dos ojos se desactivará la cabeza. Acércate al pie de la izquierda y destruye la cabeza de allí. Luego ve a por la última cabeza, oculta en la parte superior izquierda del castillo. Para llegar ahí, ve por el Sur al desierto de la desesperación. Luego ve al Oeste para dejar el desierto. Ve al Norte para llegar al punto de inspiración (Inspiration Point). Acto seguido viaja al Este para volver al castillo y, en principio, aparecerás cerca de la última cabeza. Cuando esté destruida, vuelve por el desierto al pie izquierdo del castillo.

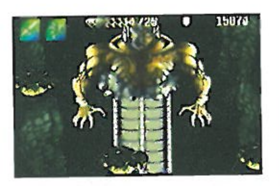
Entra en el pie izquierdo y acércate a la estatua del medio. Cuando los duendes hayan huido, empújala a la izquierda. Pasa por el hueco y cruza la puerta que hay en lo alto de las escaleras del Oeste. Mata a todos los hombres de barro que caen a la sala y sube a la plataforma de la izquierda. El líder de los duendes dejará caer una cabeza de piedra a la sala: destrúyela y usa sus restos para llegar a la puerta del Este.

Recoge el barril y salta a la plataforma móvil de lo alto de la sala. Cuando llegue al saliente de enfrente, tira el barril para que caiga encima. Vuelve al saliente anterior y salta por la izquierda a la plataforma inestable. Salta hacia el segundo barril y tómalo. Salta al Norte por otra plataforma inestable y usa el barril para subir al saliente de allí. Ve a la izquierda y toma el primer barril. Úsalo para cubrir el hueco entre el saliente y la puerta de la derecha. Luego salta por el barril y cruza la puerta.

En la siguiente sala, el líder de los duendes acciona un interruptor que



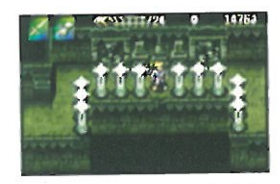
**Por entre el cuerpo de la estatua hay un montón de puertas ocultas.**



**Tras una larga persecución, Nirude sufrirá un problema de piel y la palmará.**



**Este pasaje secreto lleva a la última piedra que hace falta para abrir el castillo.**



**Empuja el pilar para sacarlo del centro y tírate. Así Alundra se internará en el mundo subterráneo.**



**Una vez que el motor esté activado, estas plataformas se empezarán a mover.**

envía a un hombre de barro contra ti. Cuando esto suceda, sal de la estancia por la puerta de la izquierda. Una vez al otro lado, regresa a la sala de la derecha. Los hombres de barro habrán desaparecido, pero no así los duendes. Esta vez el líder acciona el interruptor incorrecto y activa una escalera. Cuando los duendes se vayan, sube por ella y cruza la puerta del Este.

Pisa la placa de presión, cerca de los pinchos, para que caiga un barril. Dicho barril debería caer en lo alto de la plataforma: si no es así, sal de la sala y pisa otra vez la placa hasta que ocurra. Salta a la plataforma y agarra el barril. Baja de un salto al lado del Este de los pinchos y ve al saliente alto del fondo de la pantalla. Usa el barril para pasar sobre el saliente alto y vete por la puerta junto a las escaleras.

En la siguiente sala, empuja las estatuas para que cubran cuatro placas de presión. Mueve a la derecha la estatua del fondo a la derecha. Mueve a la izquierda la estatua del fondo a la izquierda. Luego desplaza a la izquierda la estatua de arriba a la izquierda, y a la derecha la de arriba a la derecha. Después mueve a la derecha la estatua del medio. Hecho esto, pisa la última placa para abrir la salida y vete de la sala.

Salta hacia los dos cofres de la derecha y cóbrate la llave de dentro. Vuelve a la puerta cerrada (la sala donde los duendes lanzaron a los hombres de barro sobre Alundra). Usa la llave para abrir la puerta y crúzala.

Cuando Alundra salga fuera, ve al Norte por la puerta junto a las escaleras. La siguiente sala contiene otra trampa con una cabeza de piedra. Para superarla, descubre la escalera de la derecha y sube por ella. Salta al saliente de la izquierda y baja a la pirámide negra de debajo. Desde ella, brinca a la estatua de la izquierda y al saliente de encima. Sube por las escaleras y dale a la palanca de lo alto de la pantalla. Vuelve a los salientes del lado derecho y sube hacia la cabeza que escupe bolas de fuego. Cruza la puerta y destruye la cabeza antes de irte mediante la escalera de lo alto de la pantalla.

Ve por la izquierda a los pilares y empuja por el saliente el del medio. Síguelo y cae sobre la estatua de debajo. Aparta la estatua a empujones y cruza la puerta que se ha revelado.

Mira las instrucciones que hay junto a las placas de presión. Empuja luego a la izquierda ambas estatuas para que cubran tres placas. Pisa la última placa para mover el bloque de la derecha. Luego baja las escaleras.

Alundra se encuentra en la sala de máquinas. Hay que pulsar las placas a cada lado del motor en el orden que mostraba el póster: izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Cuando las has pulsado en el orden correcto, se enciende el motor. Vuelve a la sala de los pilares blancos y cruza la puerta de la pared del Oeste.

El motor ha empezado a mover las plataformas de encima de los pinchos. Úsalas para llegar a la sala del Norte. Ve a la izquierda, entrando en la sala, y sortea las bolas de pinchos. Baja las escaleras y mueve la estatua que bloquea la puerta.

Cruza la puerta y un duende te cortará el paso. Vuelve atrás, más allá de las bolas de pinchos, a la sala de las plataformas móviles. Ve con ellas al Este y cruza la puerta al final de la sala. Tírate del saliente de la sala contigua y cruza la puerta del Sur. Mata a todos los duendes de la cueva para recibir una llave. Recógela y vuelve a la sección anterior.

Un duende activa la cabeza de piedra que hay en lo alto de la sala. Salta al saliente más alto y mátalo con el arco y una flecha. Tras haber destruido la cabeza, salta a la plataforma móvil y regresa a la sala donde el duende te cortaba el paso.

Usa la llave para abrir la puerta y entra en la cueva. La puerta se cierra de nuevo y un duende se ríe a costa de Alundra. Cuando el duende se vaya, vete a la cruz de metal de la parte inferior derecha de la pantalla. Empújala al Sur hasta que se pare y empuja luego el resto de cruces al Sur. Cuando hayas empujado la cruz de la izquierda, caerán rocas de encima. Salta las rocas que obstruyen la salida y vuelve al exterior del castillo.

Sube las escaleras a la izquierda de la entrada del castillo y esquiva las rocas que caen. Cuando ya no caigan más, salta a la mano de piedra de la izquierda y abre el cofre de allí. Toma el libro de la Tierra y vuelve a las escaleras. Súbelas y cruza la primera puerta.

En cuanto Alundra aparece en el interior del castillo se activan más cabezas de piedra. Destruye las cinco con el libro de la Tierra. Las cabezas no se regeneran una vez destruidas, así que puede eliminarlas a una a una. Cada vez que destruyas una, vuelve al punto de grabación a recargar la magia de Alundra.

Deja esta sala por medio de la puerta del Este y aparta las estatuas de la cueva contigua para llegar al agujero. Baja de un salto por el agujero y se activará otra trampa de una cabeza de piedra. En esta sala hay que destruir las cabezas en un orden concreto.

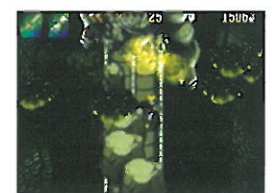
Usa el arco para disparar flechas contra las cabezas mientras esquivas las bolas de fuego. Tras destruir todas las cabezas caerá un cofre. Recoge la llave del cofre y usa la plataforma flotante que cae para volver a la pantalla de encima. Regresa al exterior del castillo y salta a la izquierda. Abre la puerta del hombro y crúzala.

Un duende activa una trampa en el techo. Corre hacia delante, bajo los pinchos, y sube las escaleras de la izquierda. Baja y salta a lo alto de los pinchos que descienden. Salta a la placa de presión y actívala para abrir la puerta de la derecha. Por último sal a toda prisa por la puerta del Este para escapar de los pinchos.

Empuja a la derecha las dos estatuas del fondo para descubrir una poción de fuerza. Empuja las tres estatuas de arri-



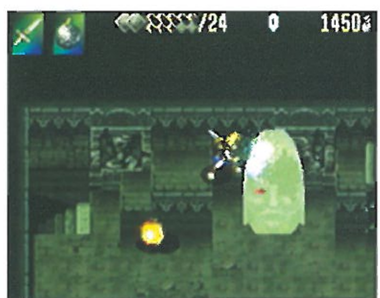
Ve moviendo las estatuas para desenterrar pasajes secretos que contienen power-ups.



Usa las cargas de la espada para atravesar las rocas.



Empuja las estatuas hacia las placas de presión para abrir la salida.







ba para descubrir una placa de presión. Písala y sube las escaleras para salir de la sala.

Sube las escaleras de la izquierda y cruza el puente. En la plataforma del medio aparecen cuatro duendes y atacan. Mátalos a todos sin caer de la plataforma y usa luego la estatua para recargar la salud de Alundra. Salta al saliente que aparece al Sur de la sala y cruza hasta las escaleras. Súbelas y entra en la siguiente estancia.

Tras un amenazador discurso de Nirude, Alundra es teletransportado a una pasarela larga. Ve al Norte y habla de nuevo con Nirude. Cuando empiecen a caer pedruscos del cielo, corre al Sur. Usa rayos cargados de la espada para despejar de rocas el camino de Alundra. Ten siempre la espada cargada para usarla en cuanto el camino quede bloqueado. Al final, Nirude se quedará sin rocas y dejará de perseguir a Alundra. Entonces se teletransportará de vuelta a la sala principal.

Una vez allí, uno de los seguidores de Melza mata a Nirude. El castillo empezará a derrumbarse, obligando a Alundra y a los duendes a salir fuera. Una vez fuera, recoge el medallón del cofre y habla con Miming. Recoge la capa acuática de Miming y el oro de sus seguidores y vuelve al pueblo.

## EL SUEÑO DE ELENE

Ve a casa de Lustus y charla con él. Sal de su casa y habla con Meia. Ve con Meia al santuario. Habla con Ronan y regresa al pueblo. Ve a hablar con Jess y métete en la cama. A la mañana siguiente, Meia despierta a Alundra y le habla de la defunción de Jess. Tras un breve funeral, Alundra vuelve a la cama. Al despertar, ve al piso inferior y habla con Septimus. Toma la llave que te da y úsala para abrir el cofre azul del rincón.

Sal de casa de Jess y habla con Gustav. Ve a casa de Gustav y conversa con los aldeanos de allí. Entra en la casa y habla con los lugareños junto a la cama de Elene. Haz que Alundra entre en el sueño de Elene y Meia te seguirá.

Ve al teletransportador y ve por las escaleras de arriba. Salta las bolas de pinchos que bajan rodando por las escaleras y salta hacia abajo al llegar a la flecha que mira al Sur. Ve a la izquierda y activa la placa de presión. Vuelve a las cuatro baldosas que tienen unas flechas negras pintadas. Sal de la baldosa de arriba a la izquierda y déjate caer al saliente de debajo. Cuando aparezca Meia, dirígete al Norte y ve por el teletransportador de allí.

Mata a las tres criaturas del saliente en el que aparece Alundra y activa la





placa de presión antes de salir de este lugar mediante el teletransportador del Norte.

Después de que Meia se desvanezca, ve a las plataformas con flechas y sube por las escaleras del Noroeste. Ve escaleras arriba y salta por el Norte a la primera flecha. Al caer, ve al Este y cruza el teletransportador. Habla con Meia y abre la puerta. Luego examina los cofres y ve a través del teletransportador del rincón del Noroeste.

Cuando Alundra aparezca en las plataformas con flechas, sube de nuevo por las escaleras del Noroeste. Habla con Meia y salta a los salientes cuando ésta active las placas de presión. Salta hacia el saliente sólido cuando Meia pise la última placa y pasa por el teletransportador.

Vete de la parte inferior de las baldosas de las flechas y sigue el camino al Sur. Ve al Este y hacia el teletransportador. Pasa a través de él y entra en el laberinto subterráneo. Ve al Oeste y dale al interruptor de fuera del laberinto. Vuelve al Este y baja al saliente de cerca de la catarata. Ve al Este y usa el bloque que tiró la palanca para llegar al teletransportador.

Tras hablar con Meia, aguarda a que vaya hacia el saliente del Norte para saltar encima de ella y brinca luego al saliente alto. Sube las escaleras y activa la placa de presión para hacer bajar dos bloques. Toma el barril y acércate al cofre del rincón del Noroeste. Usa el barril para llegar al cofre y pilla la llave. Abre la puerta de debajo con la llave y salta a través del teletransportador.

Cuando aparezca en el centro de la plataforma la joya marrón con un triángulo dentro, rómpela. Se descubrirá un punto de grabación en el centro de la plataforma y aparecerá un teletransportador en el rincón izquierdo de abajo.

Ve a través del teletransportador y cárgate todos los gusanos de arena de la siguiente sección. Pasa por el teletransportador de arriba a la izquierda y ve por el borde de la siguiente sala. Al llegar a la pared del Norte, salta encima usando la piedra a modo de saliente. Una vez encima, pasa por el teletransportador de arriba a la izquierda.

Salta a la placa de presión de debajo y písala: aparecerá Meia. Úsala para saltar encima de Alundra y cruza el hueco. Activa las dos placas de presión y Meia pasará por el teletransportador. Usa a Alundra para ir al Sur y sube al saliente. Vuelve a través del teletransportador y activa la capa de arena. Cubierto por ella, ve a rastras por el Este hacia el teletransportador y ve a través de él.

Pisa la placa de presión de la siguiente sala y regresa mediante el teletransportador. Ve al Sur y entra en el teletransportador de allí. Ve al Sur y pasa por el teletransportador de abajo a la izquierda.

Sube las escaleras de la derecha y usa la palanca para desactivar las bolas de pinchos que caen por las escaleras. Salta desde ellas a los cuatro pilares del centro de la sala. Salta al pilar del triángulo y cruza hacia el cofre. Toma la llave del cofre y vuelve a la sala donde estaba Meia. Pasa por el teletransportador de la parte superior de la pantalla y elimina todas las serpientes de arena de la siguiente sala: con ello haces que bajen los pilares, permitiendo a Alundra acceder a la puerta del Norte. Cuando Alundra llegue a la puerta, usa la llave para abrirla y crúzala.

En la siguiente sala, Alundra es atacado por dos enormes criaturas de gelatina. Estos bichos tienen unos ojos en el medio que bajan al golpearles el cuerpo. El truco aquí está en golpear a la criatura de gelatina hasta que le caiga el ojo al suelo, donde puedes atacarlo y dañarlo. Para destruir cada bola hacen falta unos 30 impactos, así que usa el arco para atacar rápidamente. Una vez finiquitadas ambas criaturas, ve al Sur



**Las plantas se ponen muy desagradables si les atacas, así que aléjate de ellas.**

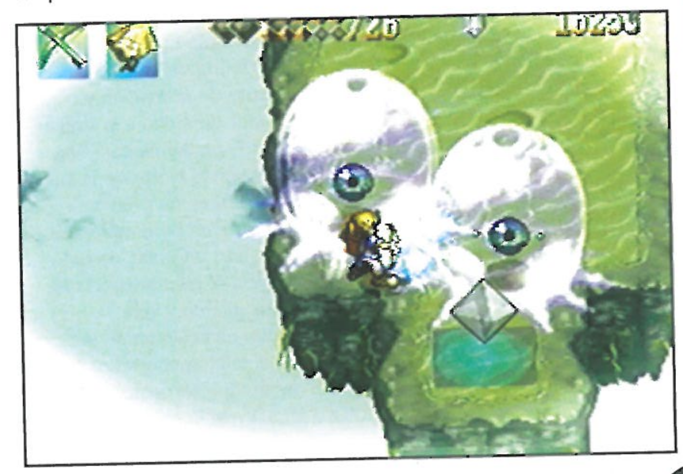



**Usa la cabeza de Meia para llegar al otro lado de la grieta.**

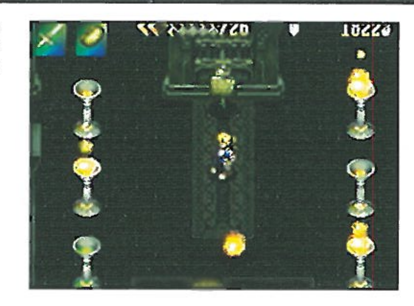



**¡Qué tierno es el amor adolescente!**

**Dispara contra los ojos del centro de cada medusa para cargártelas.**



Pégale un toque a la bola de fuego para que dé contra las antorchas que la rodean.







y destruye el cristal cuando esté rojo. Alundra será teletransportado de vuelta al punto de grabación.

Pasa por el teletransportador de arriba a la derecha y cruza hacia las dos palancas, al Norte del foso de fuego. Dale primero al interruptor del fondo y luego al de arriba. Cuando ambas palancas vuelvan a sus posiciones originales, dale otra vez a la de arriba. Cruza hacia el teletransportador que aparece en la plataforma del Este y pasa a través de él.

Pisa la placa de presión cuando Alundra reaparezca y regresa por el teletransportador. Cruza hacia la plataforma del Oeste y pasa por la puerta. Salta por las baldosas móviles para llegar a los dos teletransportadores de lo alto de la pantalla. Cruza el de la izquierda y habla con Meia. Rompe la piedra de la derecha con el mayal para liberarla. Luego ve por el teletransportador derecho.

Mata a los pieles verdes que cruzan el puente y ve al Sur. Al fondo del puente hay dos baldosas negras. Ve encima de la baldosa de la izquierda y tírate por el borde del precipicio. Alundra caerá en la pantalla de debajo. Abre el cofre de debajo para conseguir una llave. Ve al Norte y tírate por el saliente para poder pasar por el teletransportador.

Vuelve a la sala donde Meia se quedó atascada y pasa por el teletransportador de arriba a la izquierda. Toma las rocas y ponlas en los cuatro agujeros más grandes del suelo. Esto apagará los chorros de llamas y le permitirá a Alundra salir por la puerta del Norte.

Vence al jefe de esta sala como antes usando el arco. Luego rompe el cristal azul del fondo de la sala. Regresa al punto de grabación y pisa el teletransportador de arriba a la izquierda. Cruza por los peldaños para llegar a la placa de presión al Norte de la sala. Ve pisando las placas de presión a medida que aparecen para que en el agua no aparezcan las bolas de pinchos. Nada hacia el teletransportador de arriba a la izquierda y vete.

Tírate al agua en la siguiente sección y nada hacia el teletransportador que hay en el rincón del Nordeste. Pisa la placa de presión de la siguiente sala y vuelve adonde Alundra desactivó las bolas de pinchos.

Métete en el teletransportador del Sudeste. Dirígete al extremo Norte de la plataforma en la que aparece Alundra y píllate la llave del cofre. Vuelve a la sala donde Alundra desactivó las bolas de pinchos. Esta vez pasa por el teletransportador del Noroeste. Ve a la placa de presión y písala al mismo tiempo que Meia. Ve saltando en las placas hasta que aparezcan unas escaleras al otro lado de la sala. Usa la llave para abrir la puerta de encima de las escaleras. Cruza la puerta y mata a los dos monstruos-ojo con el arco. Rompe el cristal del fondo de la cueva y retorna al punto de grabación.

Ve por el teletransportador restante del rincón inferior derecho. Sube por el camino en el que aparece Alundra y acércate al teletransportador del Nordeste. Baja de un salto por el hueco de la pasarela que hay justo debajo del teletransportador. Cuando Alundra llegue abajo, métete en el teletransportador del rincón superior derecho. Habla con Meia, salta a la piedra que hay junto a ella y luego, desde allí, a su cabeza. Vuelve a través del teletransportador y pisa la baldosa del ojo cuando Alundra se materialice.

Pisa el teletransportador para volver a los saliente altos. Luego tírate por el hueco del rincón superior izquierdo. Elimina a todos los pieles verdes que hay en el puente y avanza al Norte. Sube hasta el cofre de la derecha y toma la llave de dentro.

Vuelve al área elevada y déjate caer por el agujero cuadrado del rincón superior derecho. Vete a la derecha y empuja al Norte el pilar superior derecho hasta que se pare. Salta a la izquierda del pilar y empújalo a la derecha para que descanse sobre la placa de presión. Vuelve al centro de la sala y empuja a la izquierda el pilar que hay cerca del teletransportador. Usa el pilar para cruzar hasta la placa de presión de la izquierda y actívala. Vuelve al saliente anterior y empuja a la derecha el pilar de ahí. Cruza hasta el saliente del Norte, pisa la placa de presión y dirígete a la puerta de la pared del Norte, con cuidado de no caer de los salientes.

Cruza la puerta del Norte y habla con Elene al otro lado. Cuando Alundra vuelva del subconsciente de Elene, recoge el mayal de su padre. Luego vete a casa de Jess para tomarte un merecido descanso.

## LA MANSIÓN DE FUEGO

Cuando Kisha te despierte, ve con ella a ver a Giles. Habla con Meia y vete luego de casa de Kisha para luchar con el Murgg. Una vez derrotado el Murgg, vuelve al interior de la casa y habla con Meia. Sube al piso de arriba y dialoga con Kisha y Septimus. Cuando haya un estrépito en el piso inferior, sigue a Kisha y a Septimus. Habla con Giles y, cuando muera, ve a casa de Jess.

Cuando Alundra despierte tras los hechos de la noche anterior, ve a casa de Kisha y habla con ella. Meia te dará la joya del árbol, que abre la puerta que da a la torre Murgg. También te hablará de la varita de fuego escondida en la mansión del fuego (Fire Manor).

Para llegar a la mansión del fuego, Alundra debe viajar al río junto a la mina. Salta al río y nada al Sur. Cuando el río se divida, toma el afluente de la izquierda y sigue nadando hasta la segunda ramificación. Ve por la izquierda para lle-




**Prepárate para más horror: otro de los aldeanos ha sucumbido al poder de Melza.**



gar a las escaleras del lado del río. Súbelas y ve al Sur. Toma el enorme pedrusco que corta el paso y rómpelo. Baja por el camino y métete en la cueva de la derecha.

Esquiva la bola de fuego de la cueva y baja a todo trapo las escaleras de la izquierda. Echa un vistazo al letrero de la sala de debajo y sal mediante la puerta del Sur. Cuando Alundra llegue a la orilla del mar, dirígete al Este y métete en la segunda cueva de la cara del precipicio.

Rompe las piedras que bloquean la entrada de la cueva usando el mayal y nada como un poseso para pasar las tres bolas de pinchos del agua. Dale a la palanca del lado derecho de la sala y nada de vuelta por entre los pinchos para llegara a la entrada. Brinca a las plataformas móviles que activó la palanca y úsalas para llegar al saliente del Norte.

Destruye las rocas que obstruyen la salida y vete. Acércate a la puerta de la cueva que hay a la izquierda y crúzala. Enfila el camino de la derecha y tírate al agua. Ve al Norte y usa una semilla en la maceta junto al saliente. Usa la planta para alcanzar lo más alto del saliente y sal de la cueva.

Entra en la mansión del fuego y lee el letrero que hay en el centro de la primera sala. Ataca a la bola de fuego que envían hacia Alundra para desviarla. El objetivo de esta sala es usar la bola de fuego para encender los seis pilares del borde de la estancia. Una vez iluminados todos, aparecerán unas plataformas al Norte de la sala. Súbete a ellas y vete por la puerta de arriba de todo.

Tras un aviso del guardián de la mansión, te lanzarán una bola de fuego. Úsala como antes para encender los pilares de la sala. Una vez iluminados todos te lanzarán otra bola de fuego. Tira esta bola contra el tercer cuadrado empezando desde arriba que hay en la fila del fondo a la izquierda (tal como se indica en la imagen).

Una vez que hayas puesto la bola de fuego en el lugar adecuado, cae un cofre del techo. Recoge la varita del interior del cofre y sal de la mansión.

## LOS BOSQUES DE MURGG

Encamínate al Norte desde la mansión del fuego y ve hacia el bosque Murgg. Sube por las montañas y acércate al bosque desde el Sur. Cuando Alundra llegue a la puerta que da al bosque, la destruirá con la joya del árbol. Hecho esto, avanza por el camino a la izquierda y ve hacia las escaleras de allí. Súbelas y atacarán dos Murggs. Esquiva la bola que lanzan y ve a la derecha. Ignora la primera cueva de la derecha y dirígete al Norte. Quema el arbusto del camino y entra en la segunda cueva. Golpea el bloque de la cueva con el mayal y sal fuera. Dirígete a la otra cueva a la derecha y ve dentro.

Pisa la placa de presión del rincón inferior izquierdo de la cueva. Luego corre hacia las tres plataformas de piedra que han aparecido. Sube las plataformas antes de que desaparezcan y usa una bomba minera para abrir con una explosión la cueva de delante.

Mata a todos los Murggs que defienden la cueva y tira a la izquierda. Activa el interruptor del rincón izquierdo y corre enseguida a la derecha. Sube saltando por las escaleras en llamas y corre a la izquierda por el bloque de piedra descendido. Sigue corriendo a la derecha, más allá de las bolas de pinchos, y sal por la puerta de arriba a la izquierda.

Cárgate todos los hongos de la siguiente cueva para hacer desaparecer el bloque de la parte inferior de la sala. Luego ve por el puente del Oeste y verás que en el rincón Noroeste hay un pasadizo secreto.

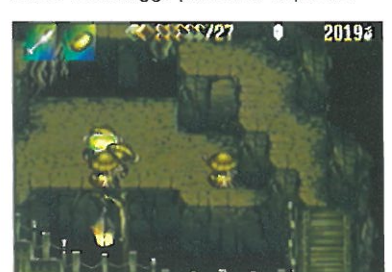
Sube las escaleras del pasadizo secreto para llegar a la sala de la izquierda. Mata al Murgg que custodia este área para hacer subir el bloque de piedra de la izquierda. Acciona la palanca, recorre el camino y acércate al Murgg de la cueva del Sur. Regresa al puente cuando el Murgg active el golem y dirígete al Sur. Sigue el pasadizo del Oeste y entra en la cueva que hay allí.

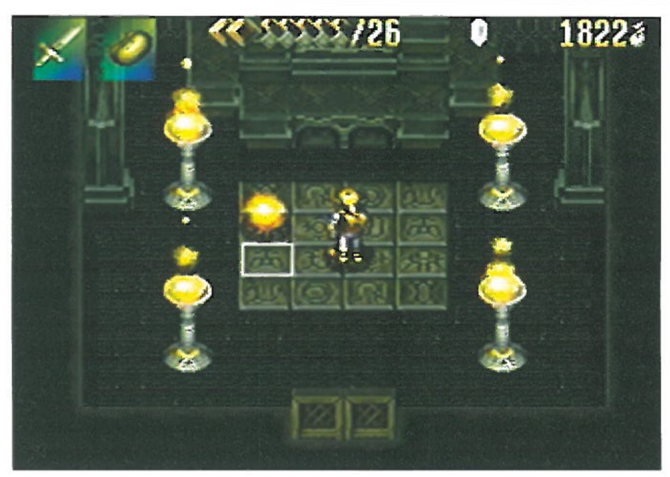
Elimina al golem de la cueva y vete al Norte. Activa la palanca de la pared y ve por el Oeste a la escalera. Sube las escaleras y sal de la cueva. Ve al Norte, escaleras arriba, y espera a que el Murgg haga sonar la alarma. Sigue al Norte y quema el arbusto que corta el paso. Chamusca el siguiente arbusto del camino y métete en la cueva del saliente. Mata al Murgg que habita la cueva y sigue el camino al Oeste para salir otra vez afuera. Acércate al cofre del saliente alto y toma el arco de sauce que hay dentro.

Dirígete al Oeste y ve a la cueva sobredimensionada de la cara de roca del Norte. Ve al Sur y entra en al cueva que contiene un Murgg, quien acciona un interruptor y pide refuerzos. Mata a todos los Murggs para abrir la puerta que da a la sala superior y crúzala. Te atacarán más Murggs a través del pasadizo secreto. Mátalos a todos y ve por el pasadizo que abrieron para llegar a un teletransportador.

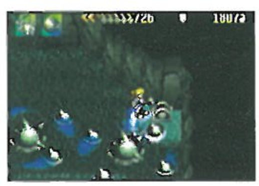
Pasa por el teletransportador y ve al Norte. Pisa el interruptor que hay cerca del teletransportador de arriba y ve por él. Cuando aparezca Alundra, cruza la puerta oculta a la derecha de la cueva. Corre enseguida al teletransportador más cercano antes de que ataque el Murgg. Esprinta de nuevo hacia la derecha y esquiva al Murgg. Ve por el teletransportador del Este y activa las dos placas de presión que encontrarás en esta sección del túnel. Sal por el teletransportador del fondo y Alundra reaparecerá en la bodega.

Pasa por la salida del Sur y quema el arbusto que corta el camino. Ve al Este y avanza por el primer camino que lleva al Norte. Quema los dos arbustos que hay por allí y entra en la cueva. Una vez dentro, elimina a los champiñones de la primera sala y ve por el Sur hacia el teletransportador. Písalo y ve al Este por




**Empuja la bola de fuego hacia el cuadro iluminado cuanto antes con el fin de recibir la vara de fuego.**



**Levanta esta palanca y bajará una plataforma.**



**Los arqueros Murgg son un verdadero engorro. Socárralos con magia.**



**Cárgate este débil Golem para seguir adentrándote en el pueblo Murgg.**

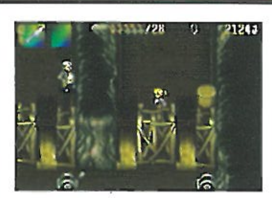



**Carga el mayal para acabar con hordas de monos.**







**Coloca una bomba en lo alto de la pared de la celda de Alundra para liberarlo.**



**Cuando Zanzan se pone así no puede ser derrotado, así que... ¡huye!**



**Zanzan es un buen luchador, pero apostamos claramente por Alundra.**

el puente para salir por el siguiente teletransportador.

Mata a los diez Murggs de la siguiente sala para evitar su trampa. Cruza luego el puente del Este y sal por la puerta del Sur. Dirígete al Este y sigue el camino. Al final Alundra descubrirá un claro en los árboles del Norte. Pasa por dicho hueco para llegar a la torre Murgg.

## LA TORRE DEL GRAN ÁRBOL

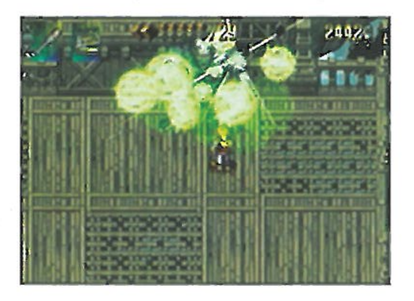
Al llegar a la torre, Alundra es capturado y llevado a las mazmorras. Habla con el cerrajero y pon una bomba contra la pared Norte de la celda de Alundra. Pasa por el boquete resultante y busca las escaleras al Este del laberinto. Súbelas para llegar a la torre.

Mata al Murgg que te ataca al entrar en la torre y sal por la puerta del Sur. Baja las escaleras y evita las bolas de pinchos. Sal por la puerta al final de las escaleras y vuelve al exterior de la torre. Ve al Oeste, más allá de la puerta amplia del árbol, y cruza la siguiente entrada. Encamínate al Norte y sube las escaleras. Acércate al cofre de la arena y ábrelo. Caerán Murggs que te atacarán: derrótalos a todos para abrir las escaleras en lo alto de la sala.

Pela a los dos Murggs que vigilan las escaleras para abrir la puerta del Sur. Luego ve por la puerta del Sur y acércate a la palanca. Acciónala y ve al Este para hallar otra palanca. Acciónala también y regresa a la plataforma elevada junto a la puerta. Salta a las plataformas móviles y cruza hacia la placa de presión del Norte. Salta a la placa de presión para activar una plataforma. Luego salta enseguida a la plataforma y cruza hacia las escaleras de la derecha. Ve al Norte y cruza la entrada.




**"¿Puedes repetir eso, colega?". Alundra niega los rumores de una posible *amistad* con George Michael.**





Cárgate a los tres Murggs para abrir la puerta de la pared del Norte y crúzala. Sigue por la sala de los monstruos del cofre y sube las escaleras. Ve al Sur al llegar arriba y mata a los Murggs de este área. Ve al Este y acaba con más Murggs para abrir la puerta del Sur.

Alundra saldrá al balcón de la torre: ve a la izquierda y tírate al balcón de debajo. Luego ve otra vez a la izquierda y salta por la chimenea de la casa. Ve al Sur y mata a los tres Murggs. Habla con el cerrajero y libéralo de la jaula. Vuelve al piso superior y haz que el cerrajero abra la puerta que da a la mazmorra. Sal de la mazmorra y cruza la amplia entrada del centro del árbol. La puerta al final del pasadizo está cerrada, así que vuelve afuera. Ve por el camino de la izquierda y acércate a las cabañas del Sur. Entra en la primera cabaña y habla con el cerrajero, quien irá a la torre principal y la abrirá por ti. Sube a la plataforma de detrás de la puerta para entrar en la parte más alta de la torre.

Sortea las bolas de fuego de la sala a la izquierda y baja a la sala laberíntica. Ábrete paso entre los Murggs para llegar al rincón inferior izquierdo de la siguiente sala y empuja a la izquierda el pilar que hay allí. La puerta que hay más cerca del pilar se abrirá, permitiendo el acceso al exterior del árbol. Cruza la puerta abierta y baja al exterior del árbol.

Ve a la izquierda y pisa la placa de presión del rincón del saliente para activar la escalera de debajo. Ve a la izquierda desde la placa de presión y cruza la primera puerta de la pasarela. Brinca a la plataforma móvil y esquiva los pinchos para llegar a la puerta del Norte. Ve a la izquierda y mata a todos los Murggs de la sala adyacente: cuando lo hagas caerá un barril. Usa una





Encuentra la escalera secreta que hay oculta en el laberinto si quieres llegar a la torre.



Despeja la zona de Murgg y serás recompensado.

bomba para abrirte camino a través de la piedra junto al barril y baja las escaleras.

Registra el cofre de la siguiente sala y ve al Sur. Cuando las puertas se cierren detrás de Alundra, mata al Murgg y bajará el saliente de la derecha. Súbete a él y esquiva las bolas de pinchos para llegar a la placa de presión al Sur. Písala para abrir la puerta a la derecha de la sala y sal por ella.

Liquida a los Murggs de la sala contigua para abrir la puerta de la pared del Norte. Cruza la puerta del Norte y ve hacia el foso de la sala adyacente. Tírate por el foso al saliente de los dos cofres. Abre el de encima para hacerte con la llave, dirígete luego al Sur y cruza la puerta a la izquierda. Cruza la puerta del Sur de la siguiente sala para volver a la pasarela de fuera.

Ve a la izquierda y sube las escaleras para llegar al pequeño cuartel de la guardia que hay en la copa del árbol. Mata a todos los Murggs de allí y toma la llave del cofre. Sal del cuartel de la guarda y tírate al pie del árbol. Cruza la entrada del medio y vuelve al ascensor. Sube en él arriba del todo y mira la puerta al Sudoeste: Alundra verá que la cerradura está forzada. Baja otra vez en el ascensor y usa la llave con la puerta antes cerrada. Crúzala y ve en la plataforma móvil a la copa del árbol. Mata a todos los Murggs del segundo cuartel de la guarda y cruza la puerta del Sur. Sube por la escalera restante en el exterior del árbol y prepárate a enfrentarte a Zanzan.

El tal Zanzan ataca de dos formas. Primero lanza un pedrusco. Para esquivarlo, ponte junto a él: pasará por encima de la cabeza de Alundra y no sufrirá daño alguno; además, así tienes tiempo de sobra para contraatacar. El



segundo de los ataques de Zanzan es más difícil de eludir. El tío extiende los brazos y da vueltas como un loco por la pantalla. Mientras hace esto no se le puede atacar, así que corre sin parar para evitar sus puños. Cuando haya perdido la mitad de su energía, llamará a los Murggs para que le ayuden. No cejes en tus ataques y el pobre primate no tardará en ser historia. Tras recoger los dos emblemas robados del cofre, vuelve al pueblo de Inoa para echarte un merecido sueñito.

## LA MANSIÓN DE HIELO

Mientras vuelves al pueblo de Inoa, haz una visita a Lurvy y haz que arregle la armadura rota del cofre de Jess. Mira en el pozo que hay fuera de casa de Lurvy y usa la varita de fuego para despejar el pasadizo secreto.

Justo antes de llegar al pueblo, ve a hablar con el tipo del cementerio. Vete a su casa y baja las escaleras del interior. Lee la inscripción del muro del Norte e ilumina los seis pilares de debajo en este orden.

Cuando lo hayas hecho correctamente, caerá un cofre. Ábrelo para recibir el amuleto de Nava.

Cuando Alundra vuelva a Inoa, el pueblo temblará. Haz que Alundra hable con los aldeanos y ve luego a ver a Naomi en su tienda. Habla con ella y sal de la tienda. Un aldeano charlará con Alundra y le hablará acerca de la mansión de hielo. Deja el pueblo y dirígete por el Norte a la montaña de Torla.

Acércate a la mansión de hielo por la izquierda y quema el espino junto al precipicio. Hay un pasadizo oculto tras el arbusto que lleva a la mansión.

En la primera sala, hay que disponer los seis pilares de forma que cubran las placas de presión. Empuja hacia arriba el pilar de abajo a la izquierda, desplaza a la izquierda el del centro a la izquierda, y hacia abajo el de arriba a la izquierda. Luego llévalo a la izquierda y otra vez hacia arriba. Muévelo hacia arriba y a la izquierda una vez más y todas las placas de presión quedarán cubiertas. Lleva a Alundra a la última placa y se abrirán las puertas de la pared del



La entrada secreta a la mansión de hielo se oculta tras este arbusto.



Norte. Crúzalas para entrar en la siguiente sección.

Sube las escaleras y entra en la sala de la izquierda. Dale a la palanca del centro de la sala hasta que mire al Sur. Deja la sala y cruza la puerta de la derecha. Dale a la palanca de esta sala hasta que mire al Oeste. Luego vuelve a la sección anterior. Recorre el pasadizo del medio y cruza la puerta del Norte.

En la siguiente sala, hay que colocar los pilares de manera que Alundra pueda pisar la plataforma gris y cruce los pilares para llegar al cofre del otro extremo. Empuja hacia abajo el pilar de arriba a la izquierda, y luego a la derecha. A continuación mueve hacia abajo el pilar de arriba a la derecha. Luego mueve el pilar de arriba a la derecha hacia abajo, a la derecha y hacia arriba. Desplaza hacia arriba y a la derecha el pilar de abajo a la izquierda. Luego lleva abajo el pilar de en medio a la derecha. Y, por último, lleva hacia arriba y luego a la derecha el pilar de en medio a la izquierda. Toma la varita de hielo del cofre y abandona la mansión.

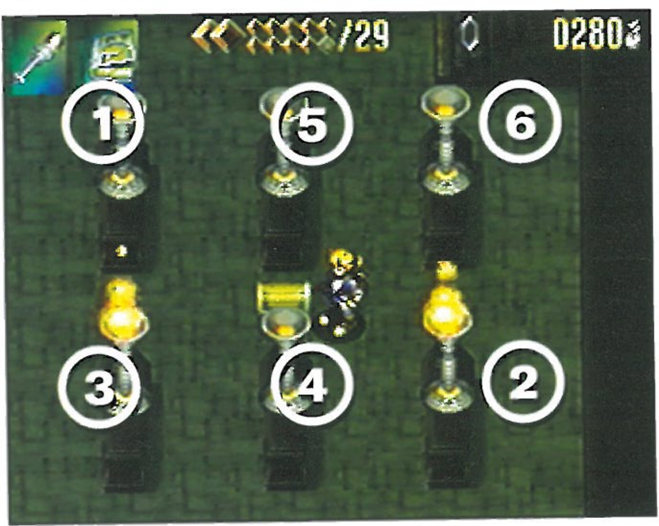
## LA MONTAÑA DE TORLA

Cruza por las cumbres de las colinas de cerca de Magyscar y dirígete al Este. Cuando Alundra llegue a un tramo de arena, da un brinco a los bloques de hormigón y entra en la montaña a través de la puerta del Norte.

Acércate a la antorcha de la izquierda y enciéndela para abrir la primera puerta. Crúzala y congela los dos pilares calientes de allí. Rómpelos con el mayal y sigue hacia el Norte. Cruza por los pilares de roca para llegar a la placa de presión de delante de la puerta. Písala y cruza la puerta que hay ahora abierta.

Selecciona la varita de hielo y congela la primera de las bolas de fuego que flotan por el foso. Salta sobre la bala de fuego helada y vete a la entrada que hay al Noroeste de la sala. (Nota: las bolas de fuego se descongelarán a menos que las pises enseguida.)

Enfila el camino de la derecha y sube las escaleras. Sigue hacia arriba cuando Alundra entre en la siguiente sala con el fin de evitar los chorros de llamas. Dirígete al Sur, al otro lado de la lava, y vete por la puerta de allí. Sal al exterior

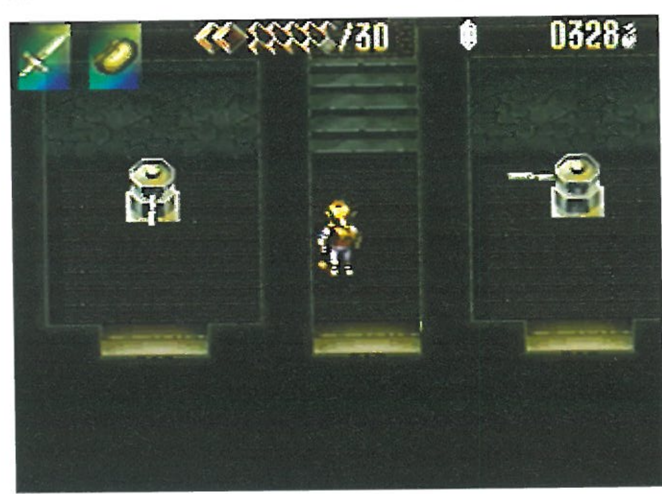


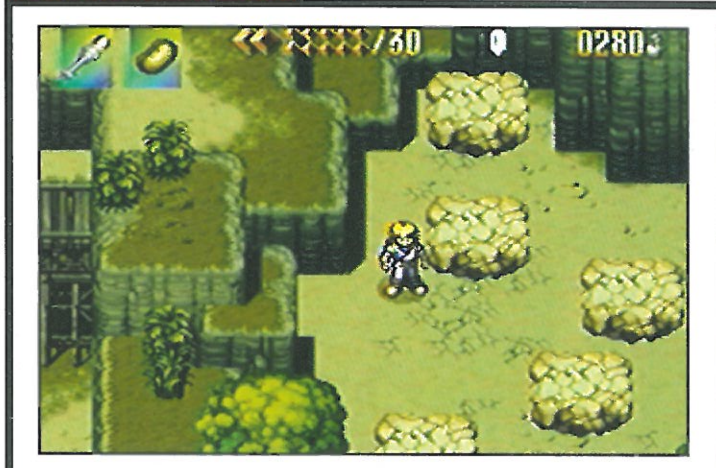

Ilumina todos los pilares en este orden y recibirás el encanto de Nava.

de la siguiente sala y, a continuación, al Oeste.

Cruza los pilares de roca para llegar al saliente del Norte y cruza la puerta. Salta por el hueco de las rocas y cruza la puerta que hay arriba de todo. Esquiva el fuego y salta al dispositivo de llamas para apagarlo. Acércate a la izquierda de la cueva y sube las escaleras. Cruza hacia el segundo dispositivo de llamas y desactívalo. Ahora brinca hacia el saliente de la izquierda y vete por el pasadizo del Norte.

Mata a los pájaros de fuego que surgen de la lava y dirígete al saliente superior. Cuando te hayas cargado a todos los pájaros, la puerta se abrirá. Crúzala y golpea los dos pilares con la varita de hielo. Empuja a la derecha el pilar de la izquierda. Luego empújalo, un poquito más fuerte, hacia arriba y a la derecha. Empuja hacia arriba el pilar de la derecha. Luego usa las escaleras para cruzar las cumbres de las colinas y llegar al Norte de la cueva. Ve a la derecha, hacia las bolas de fuego que rebotan, y congela la primera. Hay que congelar las bolas de fuego cuando están ligeramente más altas que la cintura de Alundra. Esto las convierte en escalo-





Cruza por las rocas flotantes para llegar a la guarida del dragón.



nes, permitiendo a Alundra alcanzar la plataforma de la parte superior de la cueva.

Cruza la puerta en lo alto de la cueva y enciende todas las antorchas de la siguiente sala. Acércate al bloque descendido al Sudoeste y recoge la roca. Pon la roca al lado del bloque. Cruza de vuelta hacia las antorchas y apágalas todas con la varita de hielo. Vuelve al bloque ahora levantado y usa la piedra para llegar a su parte superior. Sal por la puerta que hay al Sur del saliente y avanza hacia la siguiente sección.

Despluma a todos los pájaros de fuego para activar la plataforma del centro de la sala. La plataforma caerá, revelando un foso. Tírate al foso para entrar en la siguiente sección.

Sigue el pasadizo hacia el Sur y tírate por la cascada. Ve a la roca baja que hay al fondo de la sala y písala. Desde dicha roca, salta al saliente junto a la palanca y acciónala. Ve en la plataforma móvil hasta la puerta del Sur y sal por ella. Examina los cofres del saliente a fin de hacerte con las botas de amuleto y la llave. Luego cruza hasta el punto de grabación.

Ve luego al Sur y dirígete a la derecha. Cruza la puerta en la cara de roca y pasa corriendo los surtidores de llamas. Sal por la puerta del Norte y cruza la lava mientras eliminas a los pájaros de fuego. Toma la roca en lo alto de la sala y tírala a la lava de la izquierda. Pisa la roca y úsala para llegar al saliente de encima, que también contiene una roca. Píllate la roca y ponla cerca del saliente bajo la puerta. Apila la otra roca encima y sube al saliente alto, usando ambas rocas como escalones. Abre la puerta de arriba del todo con la llave y métete en la siguiente cueva.

Cruza hacia la estatua del centro de la cueva y examínala. Enciende la antorcha a la izquierda de la estatua con la varita de fuego. Luego tírate a la lava y ve a la derecha. Sube por las rocas y vete por el Norte a la antorcha de arriba a la derecha. Enciéndela y vuelve al Sur. Enciende la antorcha de abajo a la derecha y vete al Este por la lava. Cruza la puerta de encima de la estatua, ve al Norte y luego al Este. Ve al Sur por la puerta que lleva a la baldosa gris y enciende la antorcha del saliente que tiene debajo. Vuelve a la estatua y cruza la puerta de encima. Enciende la antorcha que hay en la siguiente sala y dirígete al Norte. Enciende la antorcha del Noroeste, ve al Este y enciende la última antorcha. Ve hacia la placa gris y la puerta del rincón Noroeste se abrirá.

Ve por el puente y destruye a todos los pájaros de fuego con la varita de hielo. Quema los arbustos del final del puente con la varita de fuego y regresa a los dos pilares al Sur de la sala. Congela los pilares y empújalos ambos hacia arriba. Empuja a la derecha el pilar de la izquierda. Luego empújalo por el puente. Usa el pilar para llegar al saliente que da a la puerta y sal por ella.

Cruza la siguiente sala, matando a los pájaros de fuego, y vete a la puerta de arriba a la derecha. Examina la estatua

Usa la vara de hielo para congelar las bolas de fuego que emergen de la fosa.











Coge la roca que hay en lo alto del acantilado y úsala para alcanzar el saliente de la derecha.



de la siguiente cueva, sube las escaleras de la izquierda y cruza la puerta. Congela el pilar del centro de la sala y empújalo a la izquierda y hacia abajo. Empújalo a la derecha para que se apoye contra la antorcha del Sudeste. Luego sube y enciende la antorcha. Ahora empuja el pilar hacia arriba y enciende la antorcha de allí. Empuja el pilar a la izquierda y enciende la tercera antorcha. Por último, empuja el pilar hacia abajo y enciende la última antorcha antes de regresar a la sala de la estatua.

Cruza la puerta en lo alto de las escaleras de la derecha y congela los dos pilares de allí. Empuja a la izquierda y hacia abajo el pilar de la derecha. Luego úsalo para llegar a las dos antorchas del fondo de la pantalla. Enciéndelas y empuja el otro pilar helado a la derecha y hacia arriba. Enciende la antorcha superior derecha y empuja el pilar a la izquierda. Ve adonde estaba el primer pilar helado y empújalo a la izquierda y luego hacia arriba. Sube hacia la antorcha restante y enciéndela. Luego regresa a la sala de la estatua, examina la estatua para abrir la puerta del Norte y sal por ella.

Ve a la derecha, a través de la siguiente sección, y acércate al teletransportador. Recoge el libro de fuego del cofre junto al teletransportador y pasa por él.

Alundra se hallará cara a cara con Wilda, el dragón de fuego. Para conseguir el sexto emblema, has de derrotarlo. Wilda exhala fuego a intervalos regulares: aléjate de él cuando lo haga y esquiva las llamas que se extienden. Cuando Wilda baje la cabeza para atacar, salta enseguida y dale con la varita de hielo. Tras unos 20 impactos, Wilda se congelará, permitiendo a Alundra agenciarse el emblema y abandonar este horrible lugar.

## CONTINUARÁ...

La guía termina en el próximo número de *PlanetStation*, así que acaba la faena y siente (¡por una vez!) la satisfacción de las cosas bien hechas.





# Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos ta

## SPEEDSTER

| | |
|---|---|
| Fabricante: | **Fanatec** |
| Distribuidor: | **Ardistel** |
| Precio: | **15.990 pesetas** |

Hasta ahora, muy pocos volantes se habían ganado un hueco en nuestro crítico y pétreo corazoncito. Pero desde su llegada, este puesto de honor lo ocupa enteramente el Speedster de Fanatec. La primera impresión no engaña: nos encontramos ante un volante de diseño compacto y atractivo, fabricado con unos materiales que respiran calidad al primer contacto. La rueda del volante está recubierta de una goma de textura suave y tacto firme. El soporte cuenta con acabados en metal, material del que también está compuesta la palanca del cambio de marchas, que es pequeña y robusta. Por último, los pedales son, sencillamente, los mejores que hemos visto hasta la fecha: resisten sin deslizarse las coces que les propinamos, vienen en una caja grande y son bastante anchos.

Llegó el momento de probarlo. Gracias a un 'novedoso' sistema de ventosas (y decimos esto porque, al parecer, muchos fabricantes desconocen las virtudes de tan innovador artilugio), conseguimos un anclaje perfecto en la mesa. Nos ponemos a dar volantazos en *Colin McRae...* y el resultado es el que esperábamos. La respuesta es precisa, y no hace falta estrujar el volante al máximo para virar. Puestos a ser puntillosos, podríamos decir que el giro es algo más duro que el de otros modelos que hemos probado. Sin embargo, este detalle es poco relevante en comparación con las cualidades que hemos observado en este aparato.

Tan sólo una cosa se le echa en falta a este volante: la vibración. Sin embargo, a la vista de las funciones Dual Shock que poseen otros modelos del mercado –que en casi todos los casos se reducen a un insignificante tembleque– hemos de decir que lo preferimos así. Además, dudamos que las vibraciones sirvan de mucho en un volante; si hay que añadir efectos físicos para aumentar el realismo de la conducción, el camino a seguir es –con toda seguridad– la tecnología *force-feedback* que recientemente ha entrado en la escena PlayStation de la mano del controlador JogCon de Namco (que opone una resistencia al giro proporcional a la dificultad de la curva).

Con un precio algo superior a la media (no es el más barato, pero tampoco el más caro), el Speedster ha conseguido por méritos propios alcanzar nuestra máxima puntuación. La mejor opción para hacer el loco en *Gran Turismo*.




## PRO SHOCK ARCADE

| | |
|---|---|
| Fabricante: | **Blaze** |
| Distribuidor: | **Ardistel** |
| Precio: | **5.990 pesetas** |

Jugar en casa con la PlayStation repantingado en tu sillón favorito con tu pad analógico está muy bien, pero hay que reconocer que cuando uno se enfrenta a juegos como *Tekken 3*, *Street Fighter Alpha 3* o *Bloody Roar 2* lo mejor es tener un robusto joystick que resista nuestros envites al estilo de las máquinas arcades. El Pro Shock Arcade es una magnífica opción de compra para todos aquellos cuya vida cotidiana esté poblada de mensajes como "Game Over" o "Insert Coin".

Este periférico dispone de una estupenda palanca modelo *chupa-chups*, cuyo sólido cilindro metálico garantiza horas y horas de frenética acción sin peligro de averías ni roturas. La base del mando no parece tan resistente, pero ha sido dotada con una placa de hierro que le da peso al aparato y de unos parches de goma antideslizantes que evitan que el invento se deslice por la mesa al son de nuestros compulsivos movimientos. Como era de esperar, los botones del pad de PlayStation se han reconvertido en ocho grandes pulsadores al estilo de las *coin-op* que, si bien no parecen estar hechos a prueba de bombas, resultan accesibles con mucha facilidad. El lote de prestaciones se completa con funciones *turbo* y *slow motion* para todos los botones, así como un efecto de vibración para la palanca algo tímido –se reduce a un simple cosquilleo en los dedos– pero que se agradece.

Teniendo en cuenta que este producto sólo cuesta 5.990 pesetas (35,93 euros o 11.784 dracmas) no podemos hacer otra cosa que recomendar encarecidamente el *Pro Shock Arcade* a todos los fanáticos de los beat'em up. Os aseguramos que si lo compráis más de una vez os echaréis la mano en el bolsillo en busca de monedas cada vez que terminéis una partida porque no os acordaréis de que estáis en el salón de vuestra casa.



# FIGURAS FFVIII

**Fabricante:** Banpresto
**Distribuidor:** Shine Star
**Precio:** 3.500 pesetas

No os hagáis ilusiones, estas figuras no son ni la mitad de buenas que las que comentamos de *Metal Gear Solid*, pero desde luego un buen fan de la saga de Square no les hará tampoco ningún asco. Cinco son los personajes agraciados con una réplica en miniatura: el guaperas Squall –sin duda la mejor de las figuras–, la bella Rinoa, el rubiales Zell, el pérfido Seifer, y la pizpireta Selphie. Las figuras son de plástico blando, sin articular, de un tamaño más bien discretito y utilizan una plataforma de plástico para tener más estabilidad. Si su precio estuviese alrededor de las 1.000 pesetas, serían una buena opción de compra porque tienen una calidad media y reflejan bien las facciones de los personajes, pero teniendo en cuenta que cuestan más del triple y que existen unas figuras de Bandai que prometen ser bastante mejores, tampoco podemos ser demasiado elogiosos. Ahora bien, si las consigues a través de nuestro concurso te aseguramos que no te sentirás defraudado.

**puntuación**





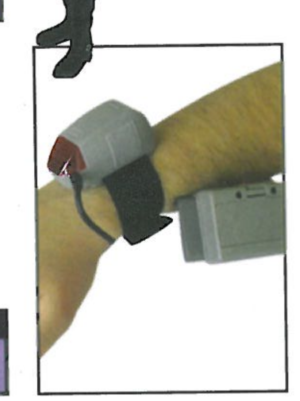
# PS RUMBLE PAK

**Fabricante:** Project Design
**Distribuidor:** I-Man
**Precio:** 1.000 pesetas

Si el PlayStick del mes pasado intentaba dotar de "control analógico" a los pads digitales, el PS Rumble Pak se presenta como un sucedáneo de las vibraciones Dual Shock para mandos sin rotores. El invento se sujeta a la muñeca con una correa con velcro y funciona gracias a sendas pilas de 1,5 voltios. El aparato dispone asimismo de una fabulosa luz roja que se ilumina en sincronía con las vibraciones del juego. El peor defecto del invento es que no tiene término medio: o está parado o sientes un auténtico terremoto que te disloca el brazo. Además sospechamos que su utilización prolongada no es demasiado aconsejable para las articulaciones, ya que tras cinco minutos de sacudidas compulsivas empiezas a tener la sensación de que tu mano se está convirtiendo en un pedazo de corcho.

**puntuación**





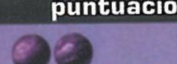
# VIDEO-IN-RGB-MONITOR

**Fabricante:** Redant
**Distribuidor:** I-Man
**Precio:** 9.900 pesetas

Este mes ha llegado a nuestra Redacción un cacharro de lo más curioso. Se trata de una caja transparente llena de cables y lucecitas que queda muy aparente como elemento decorativo en la habitación. Aparte de su función ornamental, el Redant permite convertir el monitor de un PC en un televisor para tu PlayStation; algo ideal para todos aquellos aficionados cuya familia secuestra la única televisión que hay en casa para ver *Médico de Familia* y otros clásicos de finales de siglo.

A pesar del sintético esquema de montaje que acompaña al Redant, su instalación no es excesivamente complicada. Una vez que todos los cables están en su sitio (alimentación, sonido y VGA), encendemos el artilugio y... vaya, parece que no se ve tan bien como esperábamos. Una extraña franja negra recorre la pantalla de arriba a abajo en plan televisor años 70. La cosa no mejora ni siquiera utilizando el completo menú en pantalla –con el que controlamos brillo, contraste, etc.- que incorpora el mismo aparato. Además, tenemos que soportar en todo momento un irritante zumbido procedente de los altavoces. La pregunta que nos planteamos entonces es: ¿vale la pena todo este calvario, cuando un televisor pequeño cuesta poco más que este cacharro? Sinceramente, preferimos no cablear aún más a nuestro pobre PC, y utilizarlo para otros menesteres.

**puntuación**



# DUAL FORCE

**Fabricante:** Gamester
**Distribuidor:** New Software Center
**Precio:** 5.990 pesetas

La mayoría de volantes con efecto de vibración que hemos probado hasta la fecha tienen el mismo problema: el efecto Dual Shock que proporcionan se limita a un simple cosquilleo en las yemas de los dedos del usuario. Gamester ha tenido la magnífica idea de crear un volante que va enchufado a la corriente en lugar de utilizar de la electricidad que suministra la consola, con lo que han conseguido que cada colisión automovilística se convierta en un auténtico terremoto.

La pega es que, aparentemente, los desarrolladores de este producto se quedaron sin más buenas ideas después de este alarde de lucidez, porque este Dual Force hace aguas por bastantes sitios. El problema de mayor importancia es que el giro del volante es sumamente rígido, mientras que la base es liviana como una cesta de la compra a final de mes. Resultado: al primer volantazo, el Dual Force acaba patas arriba a causa de la poca sujeción que tiene el invento. Además, los materiales que se han utilizado no son muy nobles que digamos (100% plástico, 0% goma); los pedales son bastante normalitos y, en lugar de cambio de marchas de palanca, han puesto una triste lengüeta que pretende imitar a la de los modelos Fórmula 1. No nos queda más remedio que situar al Dual Force en el grueso del pelotón.



**puntuación**



# REALIDAD TERMINAL

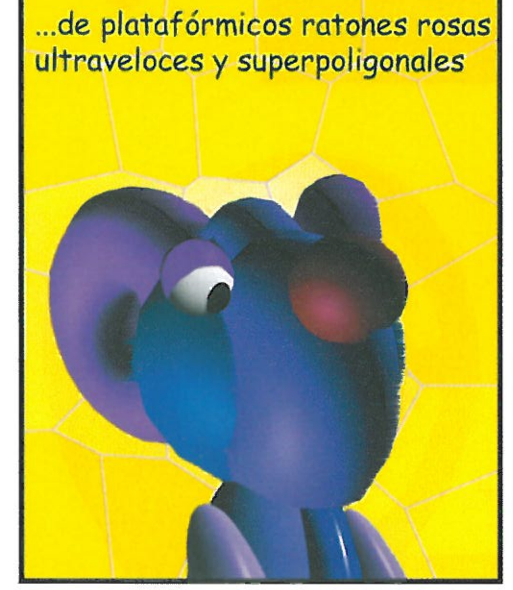
## MIGHTY ZAO, EIGHTH WONDER OF THE WORLD

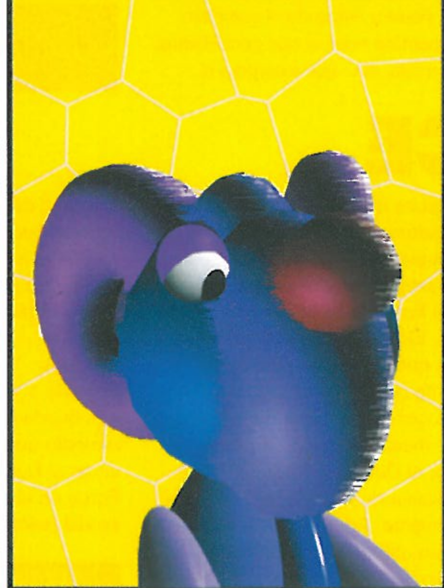


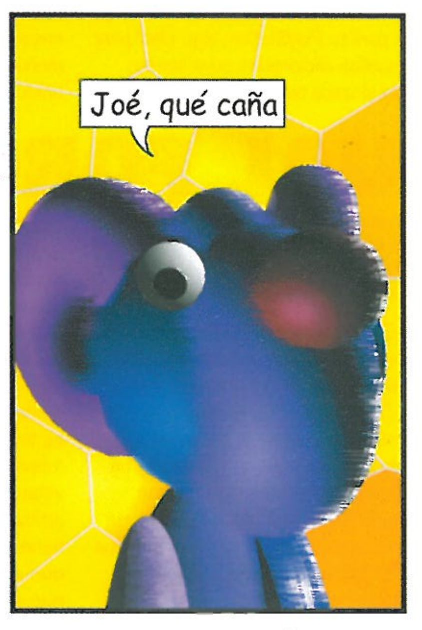









Guión, dibujos y personaje creados por Abraham López Guerrero

Peace

# SUSCRÍBETE A




## UN CONTROLADOR PARA TU PLAYSTATION ¡¡DE MARCA *PLANETSTATION*!!

**¡¡SIN SORTEO!!**
**¡¡SIN TRAMPA!!**
**¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!**
**¡¡REGALO SEGURO!!**

Editorial Aurum garantiza el envío del **REGALO SEGURO** que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

**ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!**

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.

## Cupón de suscripción a PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
Caducidad:
Firma:

**Domiciliación bancaria**

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

______, a ______ de ______ de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

SELECT START

# CONSTELACIÓN

Vuestros deseos son órdenes para nosotros (o casi, vaya). Aquí está la lista de juegos con sus precios —y algunas cosillas más— que nos pedíais. A partir de ahora, cada mes la iremos actualizando con las últimas incorporaciones y novedades. Si sales de compras sin ella, no vengas luego a pedirnos el libro de reclamaciones.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
**C** Significa que los textos del juego (escritos u orales) están traducidos al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

**Nota de Redacción**: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



**Abe's Exoddus**
7.990 ptas. Plataformas
New Software Center
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

**Actua Golf**
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

**Actua Pool**
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

**Actua Soccer 3**
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

**Akuji the Heartless**
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

**Alundra**
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

**Apocalypse**
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

**Asterix**
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

**Asteroids**
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

**Atlantis: The lost tales**
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Buenísimos gráficos para un título frustrante.



**Bichos**
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

**Bio Freaks**
8.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

**Blast Radius**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

**Blasto**
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

**Blood Lines**
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

**Bomberman World**
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

**Breath of Fire 3**
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG elaborado.

**Buggy**
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

**Bust a Groove**
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

**Bust a Move 4**
6.990 ptas. Puzzles
New Software Center
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

**C**

**C&C: Retaliation**
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

**C3 Racing**
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

**Civilization II**
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

**Colin McRae Rally**
8.990 ptas. Conducción
Proein
C R
Tendrán que despegarte del volante.

**Colony Wars**
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

**Colony Wars: Vengeance**
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variado.

**Cool Boarders 3**
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

**Crash 3: Warped**
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

**METAL GEAR SOLID**

8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

**D**

**Dark Stalkers 3**
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

**Dead or Alive**
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple…).

**Devil Dice**
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador.

**Dodgem Arena**
8.995 ptas. Conducción
Media Connection
●●●
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

**Doom**
6.990 ptas. Shoot'em-up
New Software Center
Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

**Dreams to Reality**
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◖

**Duke Nukem: Time to Kill**
8.990 ptas. Shoot'em-up
New Software Center
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

**E**

**Egipto**
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

**El quinto elemento**
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

**F**

**FIFA 99**
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen sistema de control.

**Formula 1 97**
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

**Formula 1 98**
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

**Future Cop: LAPD 2000**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.




**Gex: Deep Cover Gecko**
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

**Ghost in the Shell**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

**Global Domination**
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo…

**Guardian's Crusade**
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

**H**

**Hard Edge**
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●
Gráficos muy guapos para una aventura agitada y adictiva.

**Heart of Darkness**
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

**I**

**ISS Pro '98**
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Jugabilidad desbordante.

**K**

**KKND Krossfire**
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◖ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

**FINAL FANTASY VII**

3.990 ptas. · Rol · Sony
●●●●● C R
Aunque parezca increíble, aún hay gente que se atreve a pedir razones para comprar este grandioso juego. Si eres uno de ellos, búscalas en las páginas de *Al Habla* de este mes.

**Knockout Kings**
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

**Kula World**
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota…".

**L**

**Libero Grande**
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◖ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

**Live Wire!**
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

**M**

**Marvel Super Heroes vs Street Fighter**
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

**Medievil**
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●● C R
Una gran obra en todos los sentidos. Hay que verlo.

**Megaman Legends**
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

**Megaman x4**
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

**Michael Owen's WLS 99**
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

**Monaco Grand Prix RS 2**
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

**Monkey Hero**
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

**Mortal Kombat 4**
8.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

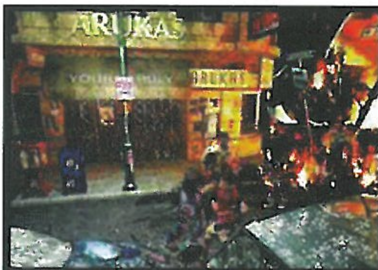
**Moto Racer 2**
7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C
Escoge tu burra y… ¡a correr!

**Mr. Domino**
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una muy instructiva (y entretenida) lección de física.



## RESIDENT EVIL 2





**8.990 ptas. · Aventura de acción · Virgin**
●●●●● C R
Por mucho que vayas de duro, pasarás miedo con este pionero del *survival horror*. Es un juego brutal e imprescindible, una verdadera obra maestra.

**Music**
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.



### N

**NBA Live 99**
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

**Need for Speed IV**
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

**NFL Xtreme**
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

**NHL 99**
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
Hay hielo, patines, sticks, porterías y embestidas: ¿qué es?

**NHL Face Off 99**
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

**Ninja**
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Una historia interesante con muchos piños de por medio.



### O

**O.D.T.**
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

### P

**Parappa the Rapper**
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

**Pequeños guerreros**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◐
Adaptación más bien justita de la película homónima.

**Pocket Fighters**
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Versión de bolsillo de los luchadores de Street Fighter.

**Point Blank**
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Quizá sea simplón, pero tiene su gracia y dura mucho.

**Pool Hustler**
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de billar más que decente.

**Populous: El principio**
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◐ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

**Pro 18 World Tour Golf**
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

### R

**Rally Cross 2**
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◐ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

**Ridge Racer Type 4**
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◐ C R
Diversión arcade 100%. Y Reiko es un encanto.



## PLATINUM

**Abe's Oddysee**
3.990 ptas. Plataformas
New Software Center
C R

**Batman y Robin**
3.990 ptas. Aventura de acción
New Software Center
C

**Command & Conquer**
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

**Constructor**
3.990 ptas. Simulador construcción
New Software Center
C R

**Crash Bandicoot**
3.990 ptas. Plataformas
Sony

**Crash Bandicoot 2**
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

**Croc: Legend of the Gobbos**
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

**Die Hard Trilogy**
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

**Fantastic Four**
3.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center

**Final Fantasy VII**
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

**Forsaken**
3.990 ptas. Shoot'em-up
New Software Center
C

**G-Police**
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

**Gran Turismo**
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

**Grand Theft Auto**
4.990 ptas. Conducción
Proein

**Hércules**
3.990 ptas. Aventura gráfica
Sony

**Jurassic Park: El mundo perdido**
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

**Magic the Gathering**
3.990 ptas. Estrategia
New Software Center

**Micromachines V3**
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

**Moto Racer**
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

**Resident Evil**
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

**Road Rash**
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

**Soul Blade**
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

**Soviet Strike**
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

**Space Jam**
3.990 ptas. Deportivo
New Software Center

**Super Cross 98**
3.990 ptas. Carreras
New Software Center

**Tekken 2**
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

**TOCA Touring Cars Championship**
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

**Tomb Raider I**
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

**Tomb Raider II**
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

**True Pinball**
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

**V-Rally**
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

**Wipeout 2097**
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

**Worms**
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

**Rival Schools**
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

**Rogue Trip**
7.990 ptas. Acción
New Software Center
Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

**Rollcage**
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◐ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

**R-Type Delta**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

**R-Types**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

**Running Wild**
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).

### S

**San Francisco Rush**
7.990 ptas. Conducción
New Software Center
●●●◐
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

**Scars**
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

**Sensible Soccer**
7.990 ptas. Deportivo
New Software Center
●●◐
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

**Sentinel Returns**
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

**Shadow Gunner**
9.995 ptas. Shoot'em-up
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

**Shangai True Valor**
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◐
Adaptación de un juego oriental milenario.

**Spyro the Dragon**
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

**Street Fighter Alpha 3**
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●● R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

**Suikoden**
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

**Super Puzzle Fighter II Turbo**
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

### T

**T'ai Fu**
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Tigre guerrero con toques plataformeros.

**Tekken 3**
8.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R
Los mejores 'mandaos' de la PlayStation. Imprescindible.

**Tetris Plus**
8.490 ptas. Puzzles
Virgin
R
En lugar de contar ovejas, contarás bloques de colores.

**Tenchu**
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●● R
Planteamiento original y adictivo. Muy sangriento.

**The Granstream Saga**
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◐
Rol con estética manga y buen aspecto.

**Tiger Woods 99**
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

**Time Crisis**
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Si tienes pistola, ¡amortízala! Corto, pero bueno.

**TOCA 2 Touring Cars**
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

**Tomb Raider III**
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
¿Quién se resiste a irse de excursión con Lara una vez más?

**Twisted Metal 2 World Tour**
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a su máxima expresión.

### U

**UEFA Champions League**
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◐
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

**Unholy War**
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!

### V

**V2000**
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

**Victory Boxing 2**
8.990 ptas. Deportivo
Virgin
Expláyate en el ring con este simulador de boxeo.

**Viva Football**
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◐ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

### W

**Warcraft 2**
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C
Pon a prueba tus dotes de estrate

**Warhammer: Dark Omen**
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

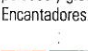
**WCW/NWO Thunder**
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

**Wild Arms**
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

**Wing Over 2**
6.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◐
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

**Wreckin' Crew**
8.990 ptas. Conducción
Proein
C
Personajes excéntricos al volante. Divertido.

**WWF: Warzone**
8.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.



### X

**X-Games Pro Boarder**
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

**X-Men vs Street Fighter**
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.

### Y

**Yo-yo's Puzzle Park**
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendables para dos jugadores.





## ¡RESERVA TU *PLANETSTATION*!

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

>A pesar de los tiempos que corren, si uno deja los prejuicios a un lado y es capaz de abstraerse, jugar a la guerra sigue siendo divertido. ***Warzone 2100*** nos lo recuerda, y nosotros te refrescamos a ti la información necesaria para triunfar en él. ¡Entérate de todo!

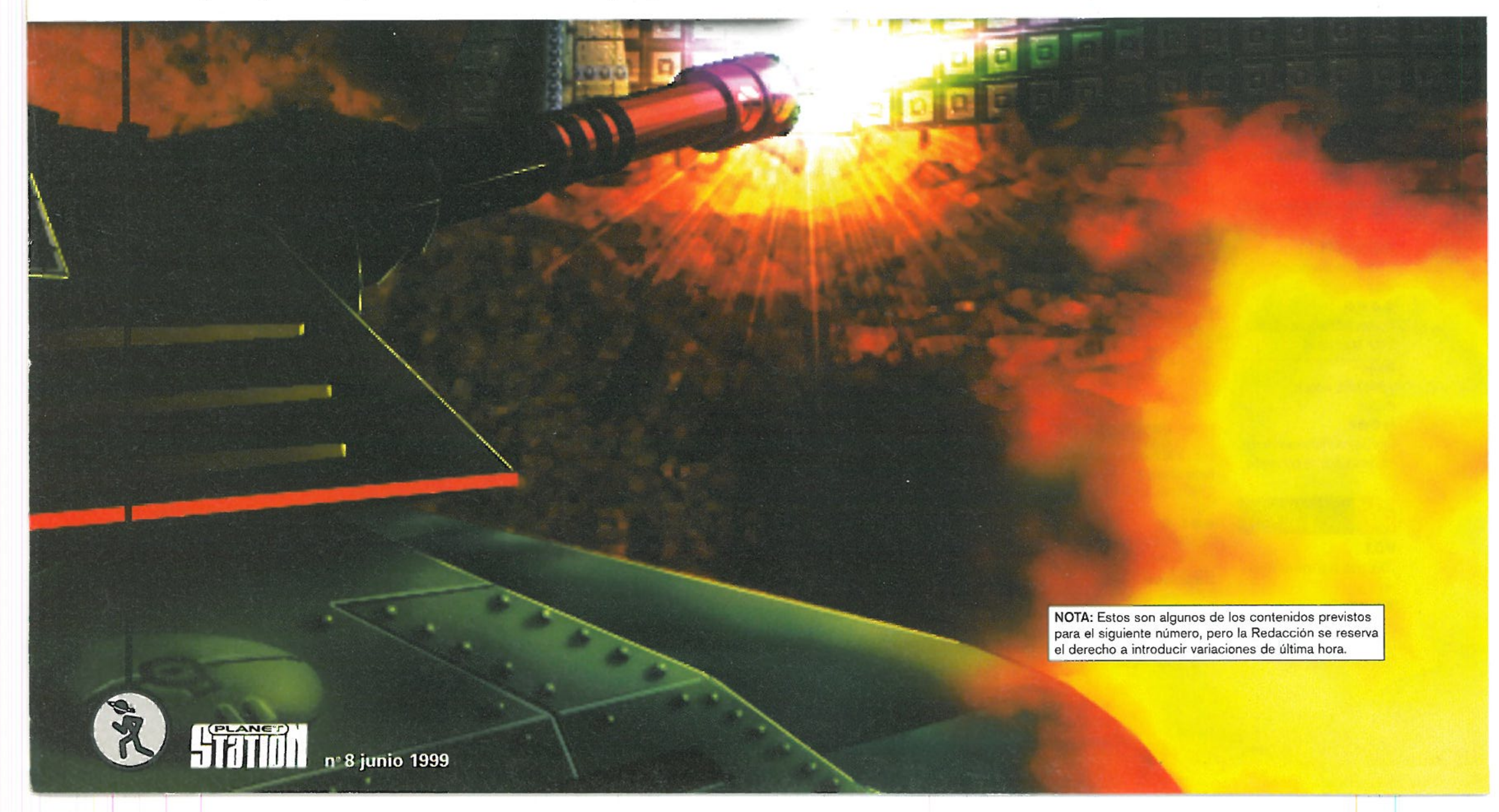
>Prepárate para conocer a una mujer muy, muy especial... ¿Recuerdas la portada del número 5 de *PlanetSation*? Pues por ahí van los tiros. La recibiremos acompañada de todo el resto de la *troupe*, pero "para la ternura siempre hay tiempo". O, con ella, quizá no.

>¡No os dejaremos parar! Después de las prisas que os hemos hecho pasar en este número con *Rollcage* y *Ridge Racer Type 4*, en el próximo os pondremos de nuevo a mil con la guía de la última secuela de otra saga: ***Need for Speed IV: Road Challenge***.

>¿Te las das de estratega? ¡Pues demuestra que no eres un bocazas! ***KKND Krossfire*** te ofrece una buena ocasión. Y si no te has planteado nunca la cuestión, ¿qué mejor momento que nuestro *Libro de ruta* para que te pongas manos a la obra de una vez?

>Unas tortas para desahogarse nunca vienen mal, y mejor darlas en un mundo virtual que en un campo de fútbol, ¿no? En ***Dark Stalkers***, además, calentarás a unos especímenes macabros con unos golpes desternillantes. Procura que la risa no te haga perder la fuerza...

Todo esto, en el próximo número de *PlanetStation*. Y eso por no hablar de los análisis, los *previews*, los trucos varios, las noticias, los periféricos, el cómic, los concursos y todas las demás páginas fijas que te brindamos cada mes, ¡TODAS PARA TI!



**NOTA:** Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

# XPLORER V.2

## EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON PLAYSTATION

PANTALLAS EN CASTELLANO.
ACTUALIZACIÓN A NUEVAS VERSIONES
VÍA MEMORIA O CD CON TU PLAYSTATION.
FUNCIÓN CD MUSICAL COMPLETA.
VISOR DE GRAFICOS, FUNCIÓN PELÍCULA.
CONTADOR DE JUEGOS Y TRUCOS INCLUIDO

276 JUEGOS Y 2.142 TRUCOS PREGRABADOS.
TRUCOS PARA JUEGOS EXCLUSIVAMENTE EN CASTELLANO.
COMPATIBLE CON ACTION REPLAY™ Y GAME SHARK

Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, caracteres secretos, armas especiales, energía sin fin, y mucho, mucho más.

## LIDERES EN EL MERCADO






PISTOLA CON PEDALES AVENGER PRO





ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com


BLAZE

A la venta en TOYS"R"US, Grandes Almacenes y tiendas especializadas